ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 82 ΜΑΡΤΙΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.



FLYING CORPS
ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΜΑΧΕΣ ΣΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ!

ΔΕΙΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΡΥΦΕΣ ΠΙΚΑΝΤΙΚΕΣ ΣΚΗΝΕΣ ΤΟΥ LARRY 7

ΑΦΙΕΡΩΜΑ
JOYSTICKS

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PHANTASMAGORIA 2 & DIABLO

OMNI shop

Το δικό σας κατάστημα

Ενας φιλόξενος χώρος αποκλειστικά για τους φίλους της Πληροφορικής και των Νέων Τεχνολογιών σας περιμένει!

Κέντρο επίδειξης των υπηρεσιών του μεγαλύτερου Ελληνικού Δικτύου INTERNET

COMPULINK NETWORK

ΒΙΒΛΙΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Από το... Α έως το... Ω για όλα τα "εργαλεία" της Πληροφορικής και των Νέων Τεχνολογιών.

ΒΙΒΛΙΑ BUSINESS

Σειρά βιβλίων που καλύπτουν όλο το φάσμα του επιχειρησιακού τομέα και απευθύνονται στον σύγχρονο Ελληνα manager.
Management - Marketing - Πωλήσεις - Οικονομικά - "Σύμβουλοι" επαγγελματικής επιτυχίας

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

Ειδικός Τύπος για Business Computing, PC users, CAD/CAM & Graphics, Internet, Multimedia και Επιστήμες

SOFTWARE

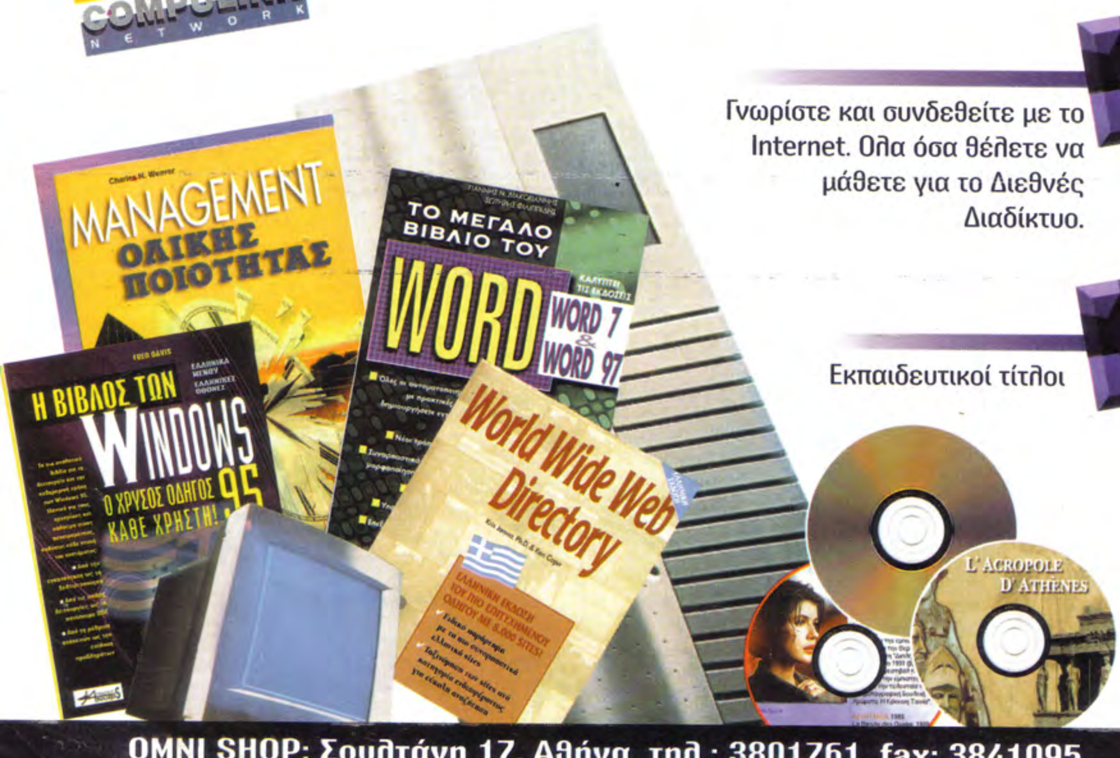
Προγράμματα που απευθύνονται αποκλειστικά στον τελικό χρήστη και καλύπτουν τις προσωπικές και επαγγελματικές απαιτήσεις του: από απλή ατομική οργάνωση έως διαχείριση χρηματιστηριακών αξιών.

INTERNET

Γνωρίστε και συνδεθείτε με το Internet. Ολα όσα θέλετε να μάθετε για το Διεθνές Διαδίκτυο.

MULTIMEDIA

Εκπαιδευτικοί τίτλοι



OMNI SHOP: Σουλτάνη 17, Αθήνα, τηλ.: 3801761, fax: 3841095


Η Μαγεία του ΣΙΝΕΜΑ
ΜΙΑ ΥΠΕΡΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ, ΤΗΣ EXODUS ΚΑΙ ΤΗΣ COMPUPRESS
Συντελεστές
Περιεχόμενα
Ταινίες
Ιστορία του Κινηματογράφου
1.000 ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
550 ΗΘΟΠΟΙΟΙ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 ΛΕΠΤΑ VIDEO
ΠΑΝΩ ΑΠΟ 20 ΛΕΠΤΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΕΠΕΝΔΥΣΗΣ ΤΑΙΝΙΩΝ (16-BIT STEREO)
1.100 ΕΙΚΟΝΕΣ
ΟΛΗ Η ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 2.000 ΤΑΙΝΙΕΣ
Η ιστορική εξέλιξη του κινηματογράφου
Βραβεία Oscar, Καννών, Βερολίνου, Βενετίας, Θεσσαλονίκης
Ειδικά αφιερώματα
Οι κινηματογραφικές αίθουσες & τα video clubs της Ελλάδας
On-line σύνδεση με Web site σχετικό με την έβδομη τέχνη
Ενημέρωση μέσω του Internet με νέα στοιχεία
Η Μαγεία του ΣΙΝΕΜΑ Extra
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: COMPUPRESS A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9216 847

EDITORIAL

Κάτι κινείται στην αγορά του home computing. Και η "κίνηση" αυτή δεν αφορά μόνον στα παιχνίδια, βέβαια, αλλά σε όλες τις πτυχές της "μούρλας" ενός τυπικού computer-ά. Προς το παρόν έχουμε μόνον ενδείξεις, ωστόσο είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα γίνουν, εντός ολίγου, αποδείξεις. Ποιές είναι οι ενδείξεις αυτές; Μάλλον θα χρειαστεί να περιμένετε μέχρι τη CeBIT '97 για να τις νιώσετε, όμως μπορώ να σας δώσω μερικά hints. Αλήθεια, πώς θα σας φαινόταν να είχατε σπίτι σας οθόνη, ας πούμε, 80 ιντσών; Not bad, έτσι; Πώς θα σας φαινόταν επίσης να είχατε σπίτι σας ένα CD-ROM drive το οποίο θα μπορούσε να γράφει πάνω στα CDs σαν να ήταν δίσκοι; Ακόμα καλύτερο...

Ας έρθουμε όμως στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Οπως ίσως θα παρατηρήσατε, η "έκπληξη" έρχεται από το χώρο των flight simulators και μάλιστα με αεροσκάφη τα οποία είναι μακράν ξεπερασμένα, ωστόσο διαθέτουν τη γοητεία του αυθεντικού. Αεροσκάφη όπου ο άνθρωπος παίζει πρωταγωνιστικό ρόλο και δεν είναι κομπάρσος. Αεροσκάφη τα οποία δεν έχουν αυτόματο πιλότο, δεν αναπτύσσουν πολλά "G", δεν έχουν καν σύστημα εκτόξευσης του πιλότου. Ολη αυτή την αίσθηση καταφέρνει να δώσει στο ψυχρό monitor ενός υπολογιστή το πολύ καλό Flying Corps της Empire Interactive.

Πώς θα "πετάξετε" με τα αεροπλάνα αυτά; Απλό. Χρησιμοποιώντας ένα από τα joysticks που παρουσιάζουμε στο αφιέρωμα του τεύχους. Joysticks για όλες τις απαιτήσεις και, το κυριότερο, για όλα τα πορτοφόλια. Θες να νιώσεις πιλότος αλλά δεν έχεις λεφτά; Πάρε ζάντα και βολέψου... Ουπς! Εννοώ ότι και για εσένα υπάρχει το κατάλληλο joystick, χωρίς συμβιβασμούς. Πόσο έχει προοδεύσει η τεχνολογία, βρε παιδί μου...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΑΡΤΙΟΣ 1997

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ



GAMES

SPECIAL REVIEW



GAME REVIEWS



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Κ. Γκιουλέκας
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μιχάλης Τσελίκογλου,
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ιορδάνης Ασλανίδης, Κώστας Βασιλάκης, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, David Meftah, Γιώργος Ροπόδης, Αντρέας Τσουρινάκης,
ΣΚΙΤΣΟ: Θοδωρής Τιμπιλής
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ DTP: Βάσω Τσόρλαλη
DESKTOP PUBLISHING: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Κάτια Σάαντα, Μαρία Δουραλή
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ.
ΔΙΕΤΗΣ: 28.700 δρχ. -
ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ: 13.200 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα



SAITEK ECO CHARGER

Μπαταρίες μακράς διαρκείας

Αν έχετε χρησιμοποιήσει έστω και μία φορά κάποια μπαταρία, σίγουρα θα έχετε προσέξει την προειδοποίηση που βρίσκεται σε κάποιο εμφανές σημείο της συσκευασίας και αναφέρει πως σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να δοκιμάσετε να επαναφορτίσετε στοιχείο που έχει ήδη χρησιμοποιηθεί. Η εταιρία Saitek, όμως, δεν φαίνεται να συμφωνεί και προτείνει έναν τρόπο προκειμένου να κάνετε οικονομία επαναφορτίζοντας κοινές μπαταρίες. Πιο συγκεκριμένα, η συσκευή Eco Charger αναλαμβάνει να αναζωογονήσει μέχρι τέσσερις μπαταρίες ανεξαρτήτως μεγέθους, από τις πολύ μικρές AAA έως τις μεγαλύτερες D, ταυτόχρονα. Ομως, έπειτα από ορισμένο αριθμό επαναφορτίσεων, τα στοιχεία εξαντλούνται, οπότε πρέπει αναγκαστικά να προβείτε σε νέα αγορά. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί πως η συσκευή διαθέτει μια ειδική θήκη στη βάση της, όπου έχετε τη δυνατότητα να αποθηκεύσετε άλλες τέσσερις μπαταρίες για μελλοντική χρήση. Το ομολογουμένως ενδιαφέρον αυτό προϊόν κυκλοφορεί ήδη στη Μεγάλη Βρετανία σε τιμή που κυμαίνεται γύρω στις 20.000 δραχμές. Περιμένουμε να το δούμε και στη χώρα μας.

DARTH VADER POWER TALKER

Εφθασε η σκοτεινή πλευρά της δύναμης

Οι απόκριες είναι εδώ και εσείς δεν πρέπει, φυσικά, να μείνετε αμέτοχοι στο εορταστικό κλίμα που κυριαρχεί. Αν όλα αυτά τα χρόνια βαρεθήκατε να επιλέγετε ανάμεσα σε cowboys και ινδιάνους, η εταιρία MicroGames σας προτείνει κάτι διαφορετικό. Βγαλμένη μέσα από τον πόλεμο των άστρων, η μάσκα Darth Vader Power Talker δεν σας προσδίδει μόνο την όψη του άρχοντα του σκότους αλλά και τη βαριά φωνή του, αφού διαθέτει ένα ειδικό κύκλωμα που αναλαμβάνει να αλλάξει κατάλληλα τη χροιά και την ένταση των όσων λέτε. Φορέστε την, πάρτε στα χέρια σας το ξίφος laser και αφιερωθείτε στον αγώνα κατά των επαναστατών. Από εμάς μια τελευταία συμβουλή... Μην την αφήσετε πολλές ώρες στο κεφάλι σας, γιατί κινδυνεύετε να σαγηνευθείτε από τη σκοτεινή πλευρά της δύναμης.



AITECH PRO PC/TV I

Από το PC σας στην τηλεόραση



Αν νιώθετε κάπως "αδικημένοι" προσπαθώντας να διακρίνετε μία λεπτομέρεια σε ένα monitor 14 ιντσών, ενώ η γιαγιά σας δίπλα παρακολουθεί την αγαπημένη της σαπουνόπερα στην τεράστια τηλεόραση του σαλονιού, η AITech διαθέτει στην αγορά ένα προϊόν που θα σας ενθουσιάσει. Μέσω του PC/TV I μπορείτε να συνδέσετε τον υπολογιστή σας με μια κοινή τηλεόραση και να εργαστείτε, χρησιμοποιώντας αυτήν, στη θέση της -μάλλον μικρότερων διαστάσεων- οθόνης σας. Ενα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά της εν λόγω συσκευής είναι η ευκολία που παρουσιάζει στη χρήση, αφού αρκεί να ενώσετε τρία καλώδια και σε λιγότερο από ένα λεπτό είστε έτοιμος να απολαύσετε ένα μεγαλύτερο από ποτέ desktop. Τέλος, η ανάλυση που επιτυγχάνεται μέσω του PC/TV I φθάνει τα 640x480 pixels στην NTSC έκδοση και τα 800x600 στην PAL, με 16 εκατομμύρια χρώματα και στις δύο περιπτώσεις. Επειτα από λίγες μόλις ώρες χρήσης σίγουρα θα δυσανασχετήσετε όταν έρθει η στιγμή να επιστρέψετε στο monitor σας.

CASSIOPEIA

Ενα ακόμη organizer ή PC τσέπης;

Η γνωστή μας Microsoft χτύπησε και πάλι, αυτήν τη φορά παρουσιάζοντας μια "light" έκδοση του δημοφιλούς λειτουργικού της συστήματος Windows 95, την οποία και αποκαλεί Windows CE. Σκοπός της εν λόγω έκδοσης είναι να αποτελέσει το περιβάλλον εργασίας, στο οποίο θα στηριχθούν διάφοροι κατασκευαστές για να αναπτύξουν πιο "έξυπνα" organizers που θα ενσωματώνουν παράλληλα πλήθος νέων για την κλάση τους δυνατοτήτων. Τη μάχη φαίνεται να κερδίζει, προς το παρόν, η Casio, η οποία σε συνεργασία με τη Microsoft κατόρθωσε να παρουσιάσει, στο μικρό χρονικό διάστημα που μεσολάβησε από την ανακοίνωση κυκλοφορίας των Windows CE, την πρότασή της που ακούει στο δανεισμένο από την ελληνική αρχαιότητα όνομα Cassiopeia. Πρόκειται για ένα organizer μικρών διαστάσεων, που μπορείτε να έχετε πάντα μαζί σας. Ομως η Κασσιόπη διαθέτει δυνατότητες πέραν των συνήθων της κατηγορίας της. Ανάμεσα σε αυτές ξεχωρίζουν τα Pocket Word και Excel, που αποτελούν ειδικές εκδόσεις των δημοφιλών προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου και λογιστικών φύλλων αντίστοιχα, καθώς και ο Pocket Internet Explorer, τον οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για surfing στο Internet. Ανάμεσα στις άλλες εφαρμογές ξεχωρίζουν ένας scheduler, ένα πρόγραμμα διαχείρισης fax μηνυμάτων και μία δυνατή αριθμομηχανή. Μάλιστα, όλα τα παραπάνω προσφέρονται κάτω από το γνώριμο περιβάλλον των Windows. Η επιφάνεια εργασίας, η μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης, οι συντομεύσεις και άλλα γνωστά χαρακτηριστικά του λειτουργικού της Microsoft δεν λείπουν από την Cassiopeia, γεγονός που εκμηδενίζει το χρόνο που απαιτείται προκειμένου να προσαρμοστεί ο χρήστης. Οπως δείχνουν τα πράγματα κανείς δεν γλιτώνει από τον δαιμόνιο Bill Gates.



8 Pentium Pro μαζί!

Το φράγμα των τεσσάρων Pentium Pro σε ένα σύστημα ανήκει πλέον στην ιστορία. Το μέχρι τώρα μέγιστο όριο που προσέφερε η τεχνολογία της Intel ξεπεράστηκε με δύο διαφορετικές προσεγγίσεις από δύο ανεξάρτητες εταιρίες, οι οποίες θα ανταγωνιστούν έντονα μεταξύ τους για την πρωτοκαθεδρία σε "οκταπλά" υπολογιστικά συστήματα.
Η πρώτη λύση, ονόματι Profusion, θα είναι σύντομα διαθέσιμη από την Corollary, μία εταιρία με μακρά παράδοση στις Pentium τεχνολογίες. Το Profusion είναι μία αρχιτεκτονική που επιτρέπει την παράλληλη σύνδεση δύο τετραπλών boards της Intel χωρίς να εισάγει ένα τρίτο bus μεταξύ τους. Τη σύνδεση αναλαμβάνει ένα υποσύστημα κοινής μνήμης που επιτρέπει στο bus κάθε κάρτας να λειτουργεί ανεξάρτητα. Ενα τρίτο bus αναλαμβάνει μόνο τη διασύνδεση εξωτερικών μονάδων και περιφερειακών.
Η δεύτερη πρόταση γίνεται από την NCR και αφορά στη σύνδεση των δύο boards με τη μεσολάβηση ενός τρίτου bus που επιτρέπει ανεξάρτητες διασυνδέσεις μεταξύ των επεξεργαστών, των περιφερειακών και της μνήμης. Η αρχιτεκτονική αυτή ονομάζεται OctoScale και υστερεί κάπως σε ταχύτητα, είναι όμως πολύ πιο ευέλικτη σε θέματα συμβατότητας. Η Intel είναι αρκετά πιθανό να αναπτύσσει τη δική της τεχνολογία, αλλά τηρεί σιγή ιχθύος. Οι servers των οκτώ Pentium Pro θα στοιχίζουν μόνο περίπου 15% περισσότερο από τους "τετραπλούς".

Και η Cyrix βγάζει MMX

Η Cyrix προτίθεται να ενσωματώσει την τεχνολογία των Multimedia Extensions στους νέους επεξεργαστές της MediaGX αυξάνοντας παράλληλα



και την ταχύτητά τους. Πιστεύει πως έτσι θα κατορθώσει να ανταγωνιστεί επιτυχώς την Intel ακόμα και σε αυτό το πεδίο. Βασιζόμενη στην πολιτική των ανταγωνιστικών τιμών, σκοπεύει να προωθήσει τους νέους επεξεργαστές της στα χαμηλής αξίας PCs και συγκεκριμένα σε όσα κοστίζουν λιγότερο από 1.000 δολάρια. Θα έχει, λοιπόν, με δεδομένη την υφιστάμενη διαφορά τιμών μία καλή ευκαιρία να κυριαρχήσει στην αγορά των μέσων χρηστών, περιορίζοντας την Intel στα απαιτητικότερα συστήματα. Οι επεξεργαστές της Cyrix θα τρέχουν τόσο στα 200MHz όσο και στα 220MHz, ενώ υποστηρίζεται ότι θα είναι πλήρως συμβατοί με τους αντίστοιχους Pentium, αφού θα συμπεριλαμβάνουν το σετ των 57 MMX εντολών. Μέχρι να τους δούμε όμως...

"Γνωριμίες" στο Internet

Ολα νομίζαμε ότι τα είχαμε δει στο Internet μέχρι που ήρθαν τα



χειρότερα. Η πρώτη σεξουαλική κακοποίηση λόγω δικτύου, δυστυχώς, είναι γεγονός. Ο Paul Krath, 46 ετών, κατηγορείται για το βιασμό μιας γυναίκας που γνώρισε στο Δίκτυο, την οποία ύστερα από έξι εβδομάδες γνωριμίας και αλληλογραφίας έπεισε να συναντηθούν στη Νέα Υόρκη, όπου και έμενε. Μετά την ταλαιπωρία του, το θύμα κατάφερε να ζητήσει βοήθεια από την αστυνομία και εν συνεχεία μεταφέρθηκε στο νοσοκομείο για τις πρώτες βοήθειες. Ο Krath συνελήφθη και θα δικαστεί σύντομα. Το εξαγόμενο ηθικό δίδαγμα, πάντως, συνοψίζεται στο ότι οι γνωριμίες του Δικτύου είναι πάντα επισφαλείς, γιατί κανείς δεν ξέρει με ποιον έχει να κάνει.

Η Silicon Graphics, τα πυρηνικά και οι Ρώσοι

Δεν είναι και τόσο αταίριαστα μεταξύ τους όσο θα νόμιζε κάποιος.
Η γνωστή εταιρία απέστειλε πρόσφατα σε ένα ρωσικό ινστιτούτο ερευνών supercomputers ικανούς για 2 εκατομμύρια πράξεις το δευτερόλεπτο, προκειμένου να ερευνήσει τις αρνητικές επιπτώσεις των ραδιενεργών καταλοίπων σε ξηρά και θάλασσα. Βρέθηκε, όμως, στη δυσάρεστη θέση να ανακαλύψει πως το εν λόγω ινστιτούτο ήταν μέχρι πρόσφατα μία μυστική βάση έρευνας, σχεδιασμού και κατασκευής πυρηνικών όπλων. Το Υπουργείο Εμπορίου των Η.Π.Α. έχει επιβάλει περιορισμούς στην πώληση υπερυπολογιστών σε Ρώσους κατασκευαστές πυρηνικών όπλων και η Silicon Graphics κινδυνεύει με πρόστιμο και κάθετη μείωση της εμπορικής αξιοπιστίας της εντός των Η.Π.Α. Για το λόγο αυτό διατείνεται με κάθε ευκαιρία ότι έπεσε θύμα παραπληροφόρησης, ότι δεν σκόπευε να πουλήσει τεχνολογικό εξοπλισμό στους Ρώσους χωρίς τα απαραίτητα δικαιολογητικά και πως μετάνιωσε που προέβη σε αυτή την πώληση χωρίς να ζητήσει περισσότερες πληροφορίες. Αυτό, βέβαια, σε τίποτα δεν αλλάζει την κατάσταση και η τιμωρία της εταιρίας αναμένεται παραδειγματική.



Ερχονται τα 56άρια modems

Η Cardinal Technologies, γνωστή κατασκευαστική εταιρία, ανακοίνωσε την πρόθεσή της να διαθέσει σύντομα στην αγορά τα νέα modems της σειράς Connecta, τα οποία θα επιτρέπουν ταχύτητες μέχρι 56Kbps και θα είναι έτσι από τα πρώτα modems νέας γενιάς που θα κυκλοφορήσουν. Τα νέα modems υποστηρίζουν το πρότυπο X2 της U.S. Robotics, το οποίο πρέπει να υποστηρίζουν και οι ISPs, διαφορετικά η ταχύτητα των modems υποβιβάζεται στα 33.6 Kbps. Οι τιμές τους θα είναι αρκετά χαμηλές, στοχεύοντας στο να "χτυπήσουν" τη σχετική αγορά. Η εταιρία υπολογίζει την εμφάνιση των modems στα καταστήματα κατά τα τέλη του Μάρτη, προτίθεται δε να προσφέρει ειδικές εκπτώσεις σε όσους αγοράσουν πρώτοι. Εξάλλου, μέχρι το τέλος του χρόνου, σκοπεύει να κατασκευάσει αποκλειστικά 56άρια modems, ενώ θεωρείται σχεδόν βέβαιο πως και οι άλλες εταιρίες του χώρου θα ακολουθήσουν πιστά τα βήματά της.

ΛΥΣΙΑΣ: 1ος Πανελλήνιος Μαθητικός Διαγωνισμός μέσω Internet

Τα εκπαιδευτήρια Δούκα, η IBM και η CompuLink, με τη συνεργασία διακεκριμένων επιστημόνων από την Ελληνική Εταιρεία Επιστημόνων Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Πληροφορικής (ΕΠΥ), το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, το Ινστιτούτο Επεξεργασίας Λόγου (ΙΕΛ), το ΕΜΠ, τα Πανεπιστήμια Αθηνών, Πατρών, Πειραιά, Οικονομικό Αθηνών και το ΤΕΙ Αθηνών, διοργανώνουν τον Πανελλήνιο Μαθητικό Διαγωνισμό μέσω Internet, "ΛΥΣΙΑ". Σκοποί του διαγωνισμού είναι η ευγενής άμιλλα μεταξύ μαθητών Γυμνασίου-Λυκείου σε διεπιστημονικά θέματα, τα οποία σχετίζονται με τις γνώσεις και τα ενδιαφέροντά τους (από γνωστικά αντικείμενα Μαθηματικών, Φυσικής, Χημείας, Βιολογίας, Γεωγραφίας, Πληροφορικής, Ελληνικών, Ιστορίας, Πολιτικής Οικονομίας, Θρησκευτικών, Κοινωνιολογίας, Αισθητικής Αγωγής), η παιδαγωγική και διδακτική προσέγγιση με διερευνητική και παιγνιώδη μορφή, η εξοικείωση των μαθητών με τις Νέες Τεχνολογίες και η εξ' αποστάσεως αξιοποίηση των σύγχρονων υπολογιστικών εργαλείων για την εκπαίδευση και την άμεση ανταλλαγή πληροφοριών. Δικαίωμα συμμετοχής έχουν όλοι οι Ελληνες μαθητές Γυμνασίου-Λυκείου. Η πρώτη φάση του διαγωνισμού θα διεξαχθεί το Σαββατοκύριακο 5-6 Απριλίου 1997 μέσω των 36 πανελλαδικών κόμβων της CompuLink. Την οργανωτική επιτροπή του διαγωνισμού απαρτίζουν οι Κωνσταντίνος Δούκας, Γιάννης Κωτσάνης και Στέφανος Στεφανίδης από τα Εκπαιδευτήρια Δούκα, Φωτεινή Λάβδα και Δημήτρης Ρούλιας από την IBM και οι Λουκία Ταλιαδώρου και Ηλίας Μανεσιώτης από την CompuLink. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθύνεστε στην e-mail address stef@doukas.gr ή τηλεφωνικά στο 6808000, εσωτ. 203 (κα Εμμυ Μπέλλη).

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Οι μελλοντικές μνήμες θα τρέχουν με απίστευτα γρήγορες ταχύτητες, καθώς οι απαιτήσεις των υπολογιστών αυξάνουν ολοένα. Η Intel και η Rambus, εταιρία ανάπτυξης αρχιτεκτονικών μνήμης, σχεδιάζουν από κοινού την επόμενη γενιά μνήμης, η οποία αναμένεται να φθάσει την εκπληκτική ταχύτητα των 1.6GB/sec κατά το 1999. Ο επόμενος επεξεργαστής της Intel, που θα φέρει την ονομασία Merced, έχει τεράστιες απαιτήσεις σε ταχύτητα μνήμης και η Intel προετοιμάζει όλο το φάσμα των απαραίτητων τεχνολογιών που θα κάνουν τον Merced να τρέχει σε φανταστικές -για τα σημερινά δεδομένα- ταχύτητες. Των φρονίμων τα παιδιά...

Τα Windows 97, με το κωδικό όνομα Memphis, είναι καθ' οδόν. Βασική αρχή και φιλοσοφία τους είναι η πλήρης ενσωμάτωση του Internet στο λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή, ενώ στόχος τους η μετατροπή των Windows από απλό σύστημα χειρισμού αρχείων και εφαρμογών σε έναν δυναμικό και interactive κόμβο πληροφοριών και δυνατοτήτων. Για το λόγο αυτόν, ο Explorer θα είναι πλήρως ενσωματωμένος στο λειτουργικό σύστημα. Εκτός από τη μεγάλη ώθηση που θα δοθεί έτσι στο Internet, η Microsoft θα εκμεταλλευτεί όλες τις νέες τεχνολογίες (π.χ., DVD-ROMs και Advanced TV-TUNERS), προκειμένου να δημιουργήσει αυτό που ονομάζει Entertainment 97 PC. Τα Windows 97 θα μας απασχολήσουν σίγουρα για πολύ καιρό.

Αλλη μια ισχυρή συνεργασία στο χώρο των νέων τεχνολογιών είναι αυτή της Netscape με τη Silicon Graphics. Η νέα έκδοση του Netscape Communicator θα εμπεριέχει τον Cosmo Player της Silicon Graphics, έναν ισχυρό viewer για Virtual Reality Sites. Και οι δύο εταιρίες εμφανίζονται πολύ αισιόδοξες σχετικά με την αποδοχή που θα γνωρίσει η εν λόγω τεχνολογία και ισχυρίζονται πως, με τους ρυθμούς ανάπτυξης των τεχνολογιών, τα οποία τεχνικά προβλήματα θα ξεπεραστούν και σύντομα θα δημιουργηθεί ένας νέος Web τριών διαστάσεων. Αν συμμεριστούμε λίγη από την αισιοδοξία τους, μιλάμε κυριολεκτικά για μία νέα διάσταση στο Internet!

Τα ΙΕΚ ΟΜΗΡΟΣ απέσπασαν το πρώτο βραβείο για την τριτοβάθμια εκπαίδευση, σε διαγωνισμό που προκήρυξε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή για τη δημιουργία προϊόντων εκπαιδευτικού λογισμικού πολυμέσων (multimedia). Τα ΙΕΚ ΟΜΗΡΟΣ συμμετείχαν με το CD-ROM "Αποκάλυψη και Νήσος Πάτμος", ενώ το δεύτερο βραβείο απονεμήθηκε στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Πειραιά για το έργο "ΛΟΓΟΣ" και το τρίτο, στο Παιδαγωγικό Τμήμα του Πανεπιστημίου Αθηνών για τη δημιουργία "CARETTA-CARETTA". Η "Αποκάλυψη" έχει διάρκεια 5 1/2 ώρες και όλο το υλικό της είναι πρωτότυπο. Τα κείμενα που χρησιμοποιήθηκαν ανήκουν στον υπεύθυνο Τύπου της Ιεράς Συνόδου κ. Χατζηφώτη, ενώ στην ανάπτυξη του τίτλου βοήθησε η Μονή Ιωάννη του Θεολόγου της Πάτμου, ο Πατριαρχικός Εξαρχος Τράλεων Ισίδωρος και ο Ιερομόναχος Σεραφείμ Κοτσώνης.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Unreal είναι το όνομα της νέας 3D engine που ανέπτυξε η Epic MegaGames και προσέλκυσε το ενδιαφέρον της Microprose, η οποία έσπευσε να αγοράσει τα δικαιώματα χρήσης της. Η συμφωνία θα της επιτρέψει να σχεδιάσει παιχνίδια χρησιμοποιώντας τον editor UnrealEd. Οπως έχει ανακοινωθεί, η Spectrum Holobyte θα κυκλοφορήσει όλους τους νέους τίτλους της κάτω από το όνομα της Microprose και θα ασχοληθεί αποκλειστικά με τις κατηγορίες strategy, simulation και action.

Μην περιμένετε, όμως, κανένα από τα σχετικά παιχνίδια πριν από το 1998. Μία άδεια χρήσης του Unreal, που εκμεταλλεύεται εγγενώς τις δυνατότητες των νέων επεξεργαστών MMX της Intel, έχει βέβαια και η εταιρία που το εκδίδει, ενώ σύντομα θα ανακοινωθεί και η τρίτη εταιρία που θα της παρασχεθεί το δικαίωμα χρήσης του.

Σύμφωνα με την Daily Telegraph, ένας από τους προγραμματιστές του SimCopter της Maxis, που ήδη κυκλοφορεί, απολύθηκε. Τι προκάλεσε την απόλυσή του; Η ενέργειά του να "καταχωνιάσει" βαθιά στον κώδικα του παιχνιδιού γυμνούς, μυώδεις άντρες που εμφανίζονται απροειδοποίητα σε κάποιες ημερομηνίες-κλειδιά του χρόνου! Ο προγραμματιστής υποστήριξε ότι το έκανε σε ένδειξη διαμαρτυρίας ενάντια στην επικράτηση των "ανεπαρκώς" ενδεδυμένων γυναικών στα παιχνίδια των PCs. Λέτε η Maxis να δημοσιοποίησε το γεγονός για να αυξηθεί η ζήτηση του παιχνιδιού από το γυναικείο αγοραστικό κοινό;

Ανάμεσα στα πολλά shareware Quake patches που κυκλοφορούν ευρέως στο Internet, έρχεται κάτι διαφορετικό. Ενα ολόκληρο level βασισμένο στο φιλμ Alien και την ατμόσφαιρά του, το οποίο θα παρέχεται δωρεάν. Παράλληλα, η Activision διασφάλισε τα δικαιώματα από την id software για δύο επίσημα mission packs του Quake που θα κατασκευάσουν η Hypnotic Interactive και η Rogue Entertainment. Τα packs υπόσχονται καινούριους εχθρούς (ηλεκτρικά χέλια και ξιφομάχους-φαντάσματα) και όπλα (όπως το τρομερό lava nail gun), η δε κυκλοφορία τους αναμένεται την άνοιξη.

Ερχονται σύντομα οι νέες κυκλοφορίες της CD-Media με ελληνικά manuals, οι οποίες αναμένεται να προκαλέσουν αίσθηση στην ελληνική αγορά των games. Σύντομα θα βρίσκονται στα ράφια των καταστημάτων τα Fallen Haven, Air Warrior 2 και M1A2 Abrahms, ενώ λίγο αργότερα τοποθετείται η κυκλοφορία του The Great Battles of Alexander. Στο συνοδευτικό CD αυτού του τεύχους, μπορείτε να πάρετε μία γεύση για αρκετά από τα ανωτέρω παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στη CD-Media, Λ. Δημοκρατίας 10, Ν. Ψυχικό, τηλ.: 6773293.

Δέστε τις ζώνες σας!

Ενας από τους πιο "δυνατούς" τίτλους του 1997 αναμένεται να είναι το Need For Speed II της Electronic Arts. Αυτήν τη φορά, η εταιρία αποφάσισε να πάρει άδειες από συγκεκριμένους κατασκευαστές αυτοκινήτων και κατασκευής Cala. Το σκηνικό αυτήν τη φορά θα περιλαμβάνει τοποθεσίες από όλο τον κόσμο, ενώ ο χρησιμοποιούμενος αριθμός πολυγώνων έχει αυξηθεί κατά 50%. Οι κάμερες θα είναι περισσότερες και το αυτοκίνητό σας ελεύθερο να κινείται σε όλο το 3D περιβάλλον - όχι μόνο στο δρόμο. Επίσης, θα υπάρχει δυνατότητα split-screen για δύο παίκτες και μουσική που θα ακολουθεί την ένταση και το ρυθμό της κούρσας. Το παιχνίδι θα



όχι από το γνωστό περιοδικό "Road & Track". Ξεχάστε τις Ferrari, Porsche, Corvette και τα άλλα "συνηθισμένα" σπορ αυτοκίνητα. Το καινούριο παιχνίδι θα διαθέτει πρωτότυπα ή περιορισμένης παραγωγής μοντέλα όπως τα McLaren F1, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Ford GT90, Ford Indigo, Jaguar XJ220 και το ιταλικής κυκλοφορήσει την άνοιξη για Windows 95 (αν και, αρχικά, δεν θα υποστηρίζει 3D κάρτες γραφικών) και PlayStation.

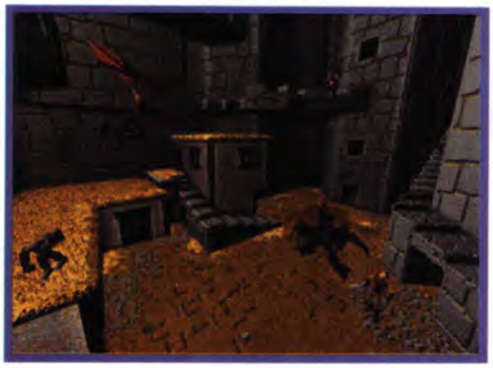


Ecstatica 2

Η Psygnosis είναι "παλιά καραβάνα" στο χώρο των computer games και κάθε τίτλος της είναι γεγονός. Αν και το πρώτο Ecstatica ήταν ένα θαυμάσιο όσο και εντυπωσιακό παιχνίδι, παρείχε περιορισμένο αριθμό επιθετικών κινήσεων (μόλις δύο στην πραγματικότητα) του κύριου χαρακτήρα του και δεν ήταν σε θέση να κρατήσει για αρκετό χρόνο αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη. Η Psygnosis βρίσκεται στο τελευταίο στάδιο δημιουργίας του διαδόχου του, ο οποίος θα είναι βελτιωμένος σε όλα τα σημεία. Οι δυνατότητες στη μάχη είναι πλέον αυξημένες και σε συνδυασμό με την ύπαρξη αρκετών νέων όπλων παρέχουν ένα πλούσιο επιθετικό ρεπερτόριο. Επίσης, οι εχθροί δημιουργούνται με random τρόπο, καθιστώντας το gameplay λιγότερο προβλέψιμο. Καινούριο

PC ΝΕΑ





χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι τα διάφορα potions που, όταν συλλεχθούν, επαναφέρουν το health και προσδίδουν στον ήρωά σας νέες παράξενες δυνάμεις. Τα ελλειψοειδή γραφικά του προκατόχου του έχουν τύχει προσεγμένης επεξεργασίας και το αποτέλεσμα είναι κάτι περισσότερο από καλό. Το gameplay ακολουθεί ξανά πρότυπα ενός φανταστικού action-adventure που απαιτεί από τον παίκτη να λύσει νεκρομαντικά αινίγματα, σε ένα απόκοσμο και απειλητικό περιβάλλον που περιλαμβάνει νεκροταφεία και προπύργια κάστρων! Σύμφωνα με την Psygnosis, η κυκλοφορία του παιχνιδιού αναμένεται τον ερχόμενο Μάιο.

Η Broderbund επιστρέφει στον PC

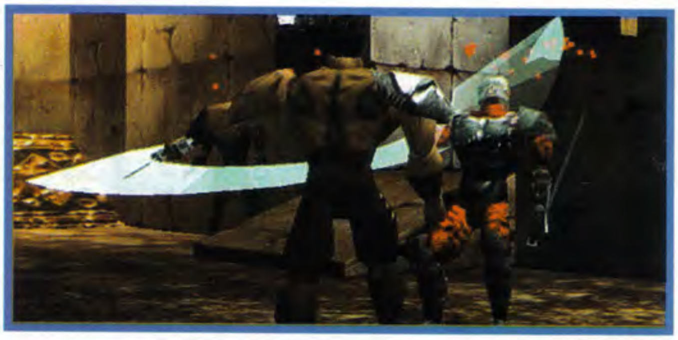
Μετά τους ελάχιστους τίτλους παιχνιδιών που κυκλοφόρησε στις αρχές της δεκαετίας μας, η Broderbund επανέρχεται δριμύτερη στο χώρο του PC με την κυκλοφορία οκτώ παιχνιδιών μέσα στο 1997. Τα επτά από αυτά, συμπεριλαμβανομένου του φοβερού Riven (Myst 2), θα προέλθουν από τρίτους κατασκευαστές, ενώ το ένα (Warbreeds) θα είναι το πρώτο in-house παιχνίδι της Broderbund από την εποχή του Prince of Persia 2, τρία χρόνια πριν. Το παιχνίδι τοποθετείται σε έναν εξωγήινο πλανήτη, όπου συνυπάρχουν τέσσερις γενετικά δημιουργημένες φυλές με τα δικά της στρατηγικά χαρακτηριστικά η καθεμία: οι ευγενείς, τα



σαυροειδή, οι εργάτες-έντομα και τα όντα-αγρότες των βάλτων (σας θυμίζει το Gene Wars;). Οπως θα καταλάβατε, πρόκειται για ένα ακόμα strategy game. Η ομάδα ανάπτυξης του Warbreeds δεν κρύβει το γεγονός ότι έπαιξε εντατικά τα Command and Conquer και Warcraft II, με στόχο να αναπτύξει στο παιχνίδι της όλα εκείνα τα στοιχεία που θα το φέρουν ένα βήμα μπροστά από τον ανταγωνισμό. Κάθε μέλος μίας ομάδας έχει πρόσβαση έως και σε 25 "gizmos" - όπλα, εργαλεία και συσκευές βιοτεχνολογίας. Επειτα από κάθε μάχη, οι μονάδες αυξάνουν τη δύναμή τους, με συνέπεια να μειώνεται ο απαιτούμενος αριθμός μονάδων προκειμένου να νικηθεί ο εχθρός. Η σύναψη συμμαχιών είναι επίσης ένας τομέας στον οποίο έχει δοθεί ιδιαίτερο βάρος. Η Artificial Intelligence που διαθέτει το παιχνίδι δουλευόταν για έξι ολόκληρα χρόνια προτού χρησιμοποιηθεί σε αυτό(!), ενώ οι υπεύθυνοι του τομέα των γραφικών χρησιμοποίησαν το θρυλικό (από την Amiga) Lightwave, προκειμένου να δημιουργήσουν τους 3D χαρακτήρες και την 2D γεωγραφία του παιχνιδιού. Η κυκλοφορία του, η οποία τοποθετείται στο φθινόπωρο του τρέχοντος έτους, θα καταδείξει εάν πρόκειται για το "strategy killer" του 1997.



Η σκοτεινή εκδίκηση της Reality Bytes!



Μετά την εκπληκτική επιτυχία του Tomb Raider της EIDOS Interactive, τα παιχνίδια 3D third-person action γνωρίζουν νέα άνθηση. Η σχετικά καινούρια εταιρία Reality Bytes έχει πολύ υψηλές προσδοκίες από το δικό της Dark Vengeance που ετοιμάζει εδώ και δύο χρόνια! Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε έναν κλασικό κόσμο φαντασίας και το σενάριο είναι τυπικό: Μία σκοτεινή φυλή νάνων αποδρά από τα έγκατα της Γης κατά τη διάρκεια μίας έκλειψης Ηλίου και αποζητά την εκδίκηση ενάντια στους Karmacs, το λαό που τους φυλάκισε. Τάσσεστε στο πλευρό των Karmacs και πρέπει να περιπλανηθείτε σε λαβυρινθώδη μπουντρούμια και στοιχειωμένα δάση, προκειμένου να εντοπίσετε και να καταστρέψετε την πηγή της δύναμης των διαβολικών νάνων.

Η επιλογή ενός από τους δέκα διαθέσιμους χαρακτήρες επηρεάζει σαφώς τον τρόπο παιξίματος και τις στρατηγικές επίθεσης που θα πρέπει να ακολουθήσετε. Υπάρχουν ένας βάρβαρος, ένας αλχημιστής, ένα δρυΐδης, ένας paladin, μία ιέρεια, μία γυναίκα δολοφόνος(!), μία μάγισσα, ένας μάγος, ένας τοξότης και μία αμαζόνα.

Τα γραφικά είναι εκπληκτικά και οι δημιουργοί υπόσχονται απρόσκοπτη και ταυτόχρονη απεικόνιση χιλιάδων πολυγώνων στην οθόνη. Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο να υποστηρίζει τόσο το Direct 3D και την τεχνολογία MMX (θα διαθέτει χρώμα 24-bit!!) όσο και τα κυριότερα chips 3D καρτών. Η Reality Bytes ισχυρίζεται -μεταξύ άλλων- ότι η engine του παιχνιδιού, ονόματι Rivet, υπερτερεί έναντι των





αντίστοιχων πολυδιαφημισμένων engines των άλλων κατασκευαστών (Quake, Unreal, Prey) και ότι, τελικά, θα μπορούν να παίξουν τριάντα δύο άνθρωποι ταυτόχρονα στο Internet ή σε LAN δίκτυο!

Αρχικά, θα πρέπει να περιμένουμε μία Internet version και μόλις στο τέλος του χρόνου θα κυκλοφορήσει η full έκδοση που θα τρέχει σε Windows 95 και Power Macintosh. Τρέμε, Tomb Raider!

Νέες κυκλοφορίες

Λόγω περιορισμένου χώρου, τον περασμένο μήνα δεν καταφέραμε να συμπεριλάβουμε τις νέες κυκλοφορίες όλων των εταιριών γι' αυτό θα ολοκληρώσουμε αυτόν το μήνα.

Η EIDOS θα είναι μία από τις πιο δυναμικές εταιρίες στο 1997. Με το Tomb Raider να γνωρίζει ήδη πολύ μεγάλη επιτυχία, μέχρι το καλοκαίρι θα έχει κυκλοφορήσει τα Conquest Earth και Steel Legions. Το πρώτο είναι ένα παιχνίδι τύπου Command & Conquer, το οποίο θα περιέχει γραφικά με 65.000 χρώματα, ενώ το δεύτερο είναι τύπου Mechwarrior, χωρίς όμως να έχουμε άλλες πληροφορίες γι' αυτό. Τέλος, πάντα από την EIDOS, στο τέλος του 1997 θα κυκλοφορήσει και το Tomb Raider 2 (ενώ ακόμα δεν είδαμε καλά-καλά το πρώτο). Θα περιέχει περισσότερη δράση σε εξωτερικούς χώρους, ενώ θα υπάρχουν και effects με καιρικές συνθήκες.

Η Novalogic, αν και το ήθελε πολύ, δεν πρόλαβε την αγορά των Χριστουγέννων. Ετσι, τα Armored Fist 2 και Commanche 3 θα κυκλοφορήσουν μέχρι το τέλος της άνοιξης.

Η Ocean θα κάνει αισθητή την παρουσία της μέσα στο 1997, με τα TFX3-F22 και GT Racing. Το πρώτο, όπως καταλαβαίνετε, αποτελεί τη συνέχεια του γνωστού simulator, ενώ το δεύτερο θα σας δώσει την ευκαιρία να οδηγήσετε μερικά υπερ-αυτοκίνητα σε διαδρομές τύπου Sega Rally.

Τελευταία η Virgin, αλλά σίγουρα καθόλου αμελητέα, μια και έχει πολλές κυκλοφορίες για το 1997 (Dead Space, Kiss of Death). Επίσης θα κυκλοφορήσουν τα Blade Runner (από την ομώνυμη cult ταινία) και Rally (ένα πολύ καλό arcade racing). ■

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ ΠΑΡΗ ΡΙΖΟ ΤΗΣ COMPUTER STORM

Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στις 14/2



ΤΟ TOP 10 ΤΗΣ COMPUTER STORM	
1	RED ALERT
2	DIABLO
3	PANDORA DIRECTIVE
4	SCREAMER 2
5	FIFA 97
6	NBA LIVE 97
7	OFFICE PRO 95
8	GOOD MANAGER CASH
9	WARWIND
10	GRAND PRIX 2

PC MASTER: Κύριε Ρίζο, μιλήστε μας για την ιδέα ίδρυσης του Computer Storm. Πότε ξεκίνησε η προσπάθειά σας και γιατί επιλέχθηκε ο συγκεκριμένος χώρος;

ΠΑΡΗΣ ΡΙΖΟΣ: Η όλη προσπάθεια ξεκίνησε από την αγάπη μου για τα ηλεκτρονικά και τα computers. Μου άρεσε να ψάχνομαι γύρω από την τεχνολογία και το αύριο και έτσι ξεκίνησε το Computer Storm. "Storm" σημαίνει καταιγίδα και αυτό διότι σκοπεύω να έχω μια πολύ δυναμική παρουσία στο χώρο. Προσπαθώ να παραμείνω χομπίστας, όπως ξεκίνησα, χωρίς να βλέπω τα πράγματα με αυστηρούς επαγγελματικούς όρους γιατί το χρήμα χαλάει ορισμένα πράγματα. Εχουμε μια ιστορία τεσσάρων χρόνων, ξεκινώντας από έναν άλλο χώρο πολύ πιο μικρό και φιλικό όπου μας βοήθησε η γειτονιά και ο κόσμος, αγαπώντας αυτό που κάνουμε. Ωστόσο, αν και είχα ξεκινήσει σε εμπορικές βάσεις, δεν υπήρξε δυστυχώς επαρκής υποστήριξη από τις μεγάλες εταιρίες των οποίων τα computers εμπορευόμουν, και έτσι αποφάσισα να κατασκευάσω τα δικά μου, να γίνω δηλαδή συναρμολογητής δημιουργώντας έναν 486/66 το 1994 σε πειραματικό στάδιο, τον οποίο όμως ο κόσμος αγάπησε γιατί ήταν πολύ προσεγμένος. Σιγά-σιγά εξελιχθήκαμε με μεγαλύτερα μοντέλα, περάσαμε στα δίκτυα, ικανοποιούσαμε περισσότερες απαιτήσεις. Αυτό που πρέπει να τονίσουμε είναι ότι οφείλουμε τα πάντα στον κόσμο που μας υποστήριξε.

PCM: Οπως φαίνετε από τα λεγόμενά σας προσπαθείτε να διατηρήσετε μια ειδική σχέση με το κοινό, ίσως γιατί το κατάστημα είναι περιφερειακό και βασίζεται στον κόσμο της περιοχής, σε αντίθεση με ένα κεντρικό της Στουρνάρη.

Π.Ρ.: Σαφώς, αλλά όχι μόνο. Το σύνθημα του καταστήματος είναι να έχουμε θαμώνες και όχι πελάτες. Στο πλαίσιο της φιλικής σχέσης και αντιμετώπισης του κόσμου παρέχουμε υποστήριξη άμεση και σχεδόν 24ωρη. Οσον αφορά στη γνωστή οδό που αναφέρατε, έχω να πω ότι η Στουρνάρη δεν είναι ολόκληρος ο κόσμος.

PCM: Οπωσδήποτε όχι, αλλά αποτελεί ένα στερεότυπο στην αγορά Πληροφορικής εδώ και πολλά χρόνια.

Π.Ρ.: Καιρός λοιπόν να καταλάβουμε ότι "Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα". Κάνουμε μια δυναμική παρουσία στο χώρο δηλώνοντας σαφώς ότι υπάρχουμε.

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: Στα computers που συναρμολογείτε, ποιος είναι ο καθοριστικότερος παράγοντας για την τελική απόφαση: η ταχύτητα, η επωνυμία των προϊόντων, η ανταγωνιστική τιμή ή οι εκάστοτε απαιτήσεις;

Π.Ρ.: Είναι μάλλον αδύνατο να απαντήσω περιφραστικά καθώς είναι δύσκολο να καθορίσω το τι θέλει ο πελάτης ο οποίος βομβαρδίζεται από πληροφορίες που, είτε περιέχουν σκοπιμότητες είτε όχι, τον μπερδεύουν. Βασική μας αρχή είναι να δίνουμε μηχανήματα που να κάνουν τη δουλειά τους και να είναι επεκτάσιμα στις καλύτερες τιμές.

PCM: Τι υποστήριξη προσφέρετε στο χρήστη;

Π.Ρ.: Εκτός από τα τρία χρόνια γραπτή εγγύηση για όλο το μηχάνημα, έχει όλη την υποστήριξη στο θέμα του software για τη λύση των προβλημάτων που τυχόν παρουσιαστούν στο ξεκίνημά του ή ακόμα και για οτιδήποτε συμβεί στην πορεία.

PCM: Σε ό,τι αφορά το software, σε ποιους στοχεύετε κυρίως; Μόνο στους επαγγελματίες ή και στους χομπίστες, τους gamers και τις μικρότερες ηλικίες;

Π.Ρ.: Προσπαθούμε να καλύψουμε όλο το φάσμα, απευθυνόμενοι κυρίως στους χομπί-

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Οι μικρότερες ηλικίες δηλώνουν "το παρών" και έχουν άποψη, είτε πρόκειται για το Internet, είτε για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, είτε για τη... ζωγραφική. Η νέα γενιά είναι πολύ πιο δυναμική από τις παλαιότερες και βρίσκεται εντός των τεχνολογικών εξελίξεων σε ότι αφορά τόσο στα χόμπι όσο και την ενημέρωσή της. Ας γνωρίσουμε δύο από τους χιλιάδες κομπιουτερόπληκτους εφήβους.

Αν και δεν ασχολούμαι ιδιαίτερα με τους υπολογιστές, μου αρέσουν περισσότερο τα αθλητικά παιχνίδια όπως τα FIFA 97 και NBA LIVE 97 γιατί έχουν μεγαλύτερη ένταση. Μου άρεσε επίσης ιδιαίτερα και το Tomb Raider. Είμαι μαθητής της Α' Λυκείου και στις ελεύθερες ώρες μου παίζω ποδόσφαιρο και ζωγραφίζω.



Δημήτρης Πουλής, 15 ετών

Πηγαίνω στη Β' τάξη του Γυμνασίου και ήρθα να αγοράσω ένα χειριστήριο. Εχω έναν 486/80 και θέλω να τον αναβαθμίσω (με χρήματα που θα πάρω από τη μητέρα μου) σε Pentium με την αγορά μιας νέας motherboard και επεξεργαστή στα 200MHz τώρα που θα πέσουν και οι τιμές. Κάνω διάφορα πράγματα με τον υπολογιστή και όταν συνδεόμουν με το Internet περνούσα εκεί τον περισσότερο χρόνο μου βρίσκοντας πολλά ενδιαφέροντα προγράμματα και παιχνίδια να κατεβάσω. Το Internet είναι λίγο αργό αλλά ως ιδέα είναι πολύ καλή γιατί σου προσφέρει πρόσβαση σχεδόν στα πάντα. Υπήρχε π.χ. ένα site κατά τη διάρκεια των Ολυμπιακών Αγώνων όπου μπορούσε κανείς να παίξει μπάσκετ!

Τάσος Μπραβάκης, 14 ετών



στες ηλικίας 14-15 ετών που ξεκινά ένας χρήστης έως τα 30-35. Θεωρούμε ότι ένα παιδί πρέπει να ξεκινά από την ηλικία των 14 ή 15 χρόνων, γιατί αφ' ενός σε μικρότερη ηλικία δεν μπορεί να εμπεδώσει κάποια πράγματα και αφ' ετέρου δεν είναι ιατρικά ενδεδειγμένο να ασχολείται με τους υπολογιστές. Εκτός αυτών, απομακρύνεται από τα μαθήματά του και δεν έχει την ωριμότητα να ξεχωρίσει τη σωστή από την εσφαλμένη χρήση του υπολογιστή.

PCM: Μιλήστε μας για τα σχέδιά σας. Αναφέρατε ότι εισέρχεστε δυναμικά στην αγορά και επομένως θα έχετε κάποιες προσδοκίες. Από όσο γνωρίζουμε, έχετε επενδύσει ένα μεγάλο χρηματικό ποσό στο συγκεκριμένο κατάστημα.

Π.Ρ.: Η επένδυσή μου στο κατάστημα αυτό είναι δύσκολο να εκτιμηθεί γιατί έχω αφιερωθεί ψυχή τε και σώματι προσπαθώντας να το κάνω φιλικότερο, να ανήκει σε όλους τους χρήστες, σαν club. Αυτό που θέλουμε είναι να συνειδητοποιήσει ο κόσμος ότι υπάρχουν κι άλλα συστήματα εκτός, για παράδειγμα, από Quest ή Altec, τα οποία είναι εξίσου ανταγωνιστικά και διαθέτουν χαμηλότερες τιμές. Κι αυτό γιατί δεν έχουμε το μέγεθος μιας Α.Ε. που ανεβάζει το γενικό κόστος, αλλά μιας Ο.Ε. που μας επιτρέπει να είμαστε περισσότερο προσιτοί.

PCM: Ποια είναι η γνώμη σας σε ό,τι αφορά τις εξελίξεις στην αγορά Πληροφορικής στην Ελλάδα στο προσεχές μέλλον και ποιες οι προβλέψεις σας για το '97;

Π.Ρ.: Δεν είμαι και τόσο αισιόδοξος για την αγορά της Πληροφορικής το '97 γιατί τα πράγματα στην Ελλάδα απέχουν από του να είναι ιδανικά, μια και δεν έχουν τεθεί οι σωστές βάσεις. Από την άλλη πλευρά, βλέπω τα PCs και την Πληροφορική γενικότερα ως ένα επικίνδυνο παιχνίδι σε παιδικά χέρια.

PCM: Θα θέλαμε να μας αναλύσετε περισσότερο την άποψή σας αυτή.

Π.Ρ.: Ενώ υπάρχουν τεράστιες δυνατότητες στη χρήση των υπολογιστών για λόγους εκπαιδευτικούς και επιμορφωτικούς, βλέπω πως μεγάλο ποσοστό της νεολαίας χρησιμοποιεί τους υπολογιστές αποκλειστικά για παιχνίδι και όχι, επί παραδείγματι, για εκπαιδευτικούς τίτλους φυσικής ή χημείας που υπάρχουν. Ποτέ δεν έχει αγοράσει παιδί κάτι τέτοιο. Ολα αγοράζουν ό,τι έχει βία και αίμα προβαίνοντας έτσι σε μια λανθασμένη και επικίνδυνη χρήση των υπολογιστών. ■

PROXIMA

Εάν μένετε στα βόρεια προάστια και ειδικότερα στην περιοχή του Γαλατσίου, τότε ίσως έχετε ήδη προσέξει το κατάστημα Proxima, το οποίο λειτουργεί εδώ και λίγο καιρό στο νούμερο 31 της Ελευθερίου Βενιζέλου. Μπορεί να μη βρίσκεται στην πολύβουη "silicon valley" της Αθήνας, ωστόσο αποτέλεσε μία πρόκληση για εμάς, ώστε να το επισκεφθούμε και να μεταφέρουμε σε εσάς τις εντυπώσεις μας.

του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr



Ο ...στόλος των PCs.



Το κατάστημα PROXIMA στο Γαλάτσι.



Modems, ποντίκια, ηχεία, μικρόφωνα και άλλα καλούδια.

Για τους διαμένοντες στα νοτιότερα προάστια, το όνομα Proxima πρέπει αναμφίβολα να είναι περισσότερο γνωστό. Στην οδό Ανδρομάχης 132, στην Καλλιθέα, υπάρχει εδώ και δύο χρόνια το πρώτο εμπορικό κατάστημα με την προαναφερθείσα επωνυμία, το οποίο δημιούργησε ο κ. Γιώργος Μαθιούδης και εξακολουθεί να αποτελεί ένα από τα κυριότερα κέντρα ανταλλαγής μεταχειρισμένων υπολογιστών. Πριν από λίγους μήνες άνοιξε ένα δεύτερο κατάστημα στο Γαλάτσι, ενώ το Μάρτιο αναμένεται η έναρξη της λειτουργίας και ενός



Τα χρωματιστά towers σε σειρά.

τρίτου στην περιοχή του Πειραιά. Διαπιστώνουμε αμέσως ότι πρόκειται για μία αναπτυσσόμενη εταιρία.

Η περιοχή του Γαλατσίου μπορούμε να πούμε ότι είναι "παρθένα" σε αυτόν τον τομέα και επομένως δεν μπορεί παρά να είναι ευχάριστη και αναγκαία η ύπαρξη μιας νέας εταιρίας. Το σημείο όπου βρίσκεται το Proxima είναι κεντρικό (επί της λεωφόρου) και στεγάζεται σε ένα συμπαθητικό ισόγειο χώρο. Ο τομέας στον οποίο ειδικεύεται το κατάστημα (όπως και το αντίστοιχο της Καλλιθέας) είναι αυτός του hardware, όπου προσφέρονται τόσο γνωστές επώνυμες μάρκες υπολογιστών όσο και ολοκληρωμένες λύσεις της Proxima. Ετσι, μπορούμε να βρούμε όλη την γκάμα των μοντέλων Plato, Altec και Quest, τα οποία αποτελούν οποσδήποτε επιφανή υπολογιστικά συστήματα της ελληνικής αγοράς. Τα μηχανήματα που κατασκευάζει και διαθέτει η εταιρία είναι τα Centauri (οι κένταυροι) και υπάρχουν σε μεγάλη ποικιλία μοντέλων, τα οποία πρόσφατα έχουν εμπλουτιστεί με κάποια που περιέχουν και τους επεξεργαστές Pentium Pro και MMX. Βεβαίως, μπορεί κάποιος να παραγγείλει τον υπολογιστή της αρεσκείας του από μεταχειρισμένα υλικά, στα οποία γίνεται εξονυχιστικός έλεγχος προτού φτάσουν στα χέρια του πελάτη. Για τα καινούρια συστήματα δίνεται εγγύηση 3 ετών και για τα μεταχειρισμένα 6 μηνών. Χαρακτηριστικό είναι το γεγονός που μας ανέφερε ο κ. Μαθιούδης σχετικά με την αξιοπιστία των μεταχειρισμένων: Ενώ τα προβλήματα που παρουσιάζονται αρχικά στα καινούρια (που δεν ελέγχονται από την Proxima) υπολογίζονται σε ένα ποσοστό περίπου 10%, το ίδιο ποσοστό για τα μεταχειρισμένα ανέρχεται μόλις στο 2%! Επίσης κατασκευάζονται και συστήματα 386 για μικροεπιχειρήσεις, οι οποίες θέλουν να υποκαταστήσουν αρχικά, για παράδειγμα την ταμειακή μηχανή και να εισαχθούν σταδιακά στη φιλοσοφία των computers, χωρίς να επωμισθούν από την αρχή το οικονομικό βάρος της αγοράς ενός μεγάλου συστήματος. Ο υπολογιστής που θα χαλάσει μπορεί να αντικατασταθεί εφόσον βρίσκεται στα χρονικά πλαίσια της εγγύησης, ενώ υπάρχει η δυνατότητα ανάληψης της μεταφοράς και της επαναφοράς του από το κατάστημα. Το τεχνικό προσωπικό που απασχολείται γι' αυτόν το σκοπό είναι πολύ ειδικευμένο.



Ακόμα διατίθενται modems (33.600 Sportser, US Robotics, Microcom που μεταφέρουν data και φωνή ταυτόχρονα, και τα εσωτερικά 14.400 της Fast που "κρατάνε" ακόμα καλά λόγω μειωμένου κόστους), εκτυπωτές (Epson, Hewlett-Packard, Lexmark, Canon) και ένας σχετικά μικρός αριθμός αξεσουάρ και software, που υπολογίζεται να αυξηθεί σημαντικά μέχρι την περίοδο του Πάσχα. Εντύπωση μας προξένησαν τα color towers που κατασκευάζει η Proxima, στα οποία χρησιμοποιούνται μεταλλικά χρώματα αυτοκινήτων ύστερα από κατάλληλη επεξεργασία!

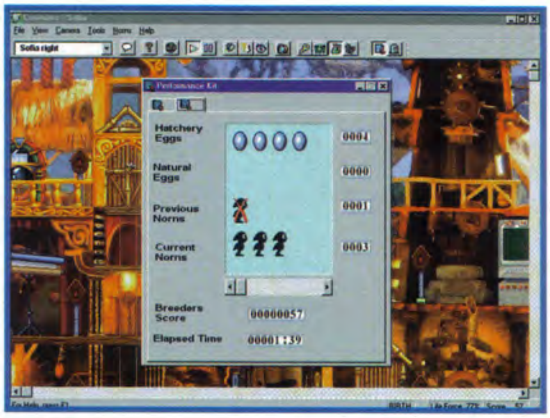
Ο κ. Μαθιούδης, με τον οποίο μιλήσαμε στο κατάστημα, μας είπε ακόμα ότι, κατά την εκτίμησή του, οι υπολογιστές θα μπουν ακόμα πιο βαθιά στη ζωή μας, στο εγγύς μέλλον, ιδιαίτερα μέσα από την καινούρια κοινωνία του Internet, και θα αποτελέσουν τον ομφάλιο λώρο που θα μας συνδέει με τον υπόλοιπο κόσμο.

Εμείς προσθέτουμε μόνο την ευχή μας όλα αυτά να αποβούν θετικά για το μέλλον του ανθρώπου. Οσο για το Proxima, πιστεύουμε ότι αποτελεί ένα μικρό βήμα προς αυτή την κατεύθυνση. ■

CREATURES

Και εγένοντο... Norns

Του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

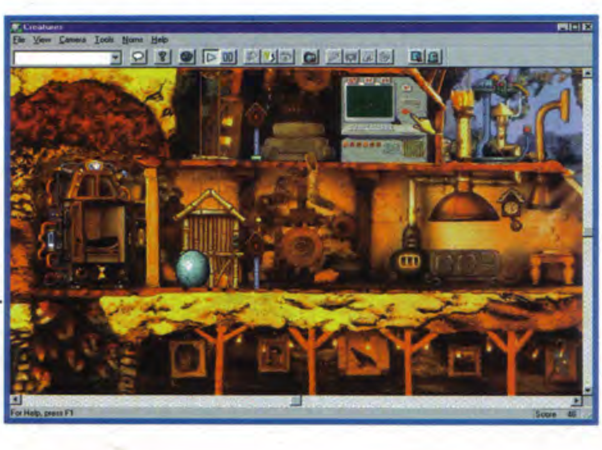


Τα σύγχρονα games, αν και απέχουν παρασάγγας από τους προγόνους τους όσον αφορά σε τεχνικό επίπεδο (γραφικά, κίνηση, ήχος), δεν έχουν αναπτύξει στον ίδιο βαθμό τα θέματά τους. Τυποποιημένα σενάρια, γερές δόσεις βίας και απλή ανάμειξη των ίδιων τύπων gameplay συναθροίζονται με μερικά βιντεοσκοπημένα sequences και όλα μαζί συγκροτούν ένα "3D animated action adventure interactive movie", το οποίο αναμένεται να σαρώσει στις πωλήσεις. Ευτυχώς, μέσα σε αυτόν τον ωκεανό της μετριότητας υπάρχουν μερικές παρθένες και ανεξερεύνητες νησίδες πρωτοτυπίας. Μία από αυτές είναι και η περιοχή της Artificial Intelligence (τεχνητή νοημοσύνη), η οποία δεν έχει συνδεθεί, παρά σπανιότατα στο παρελθόν, με το περιβάλλον ενός computer game. Η πιο πρόσφατη προσπάθεια ανήκει στη Millennium Interactive και κινείται ειδικότερα στο χώρο της Artificial Life. Η αγγλική εταιρία συνεργάστηκε για το πρόγραμμα αυτό με τον Dr David Cliff, ιδρυτικό μέλος της Ομάδας Ερευνας Εξελικτικών και Προσαρμόσιμων Συστημάτων του Σάσεξ (Sussex Evolutionary and Adaptive Systems Research Group).

Το μοντέλο που αναπτύχθηκε για την κατασκευή του προγράμματος ονομάστηκε "CyberLife" και κατά τη λειτουργία του εξομοιώνει με ρεαλιστικό τρόπο σχεδόν κάθε έκφανση ενός ζώντος οργανισμού, χρησιμοποιώντας ένα συνδυασμό από νευρωνικά δίκτυα και "ψηφιακό DNA"! Το πρώτο είδος ψηφιακών βιολογικών συστημάτων της Millennium αποτυπώθηκε στο CD του Creatures και απαρτίζεται από τα "Norns", κάτι μικρά, συμπαθητικά πλασματάκια, που είναι φιλικά, περίεργα, κοινωνικά και ανυπόμονα να γευτούν τη ζωή τους. Καθένα από αυτά διαθέτει τη δική του βιοχημεία, το δικό του εγκέφαλο και ψηφιακό DNA και αναπτύσσει τη δική του προσωπικότητα και συμπεριφορά, όπως καθορίζεται από τα ατομικά του διακεκριμένα ψηφιακά γονίδια. Τα πλάσματα αυτά υπάρχουν σε ένα πλούσιο και ενδιαφέρον περιβάλλον, με συναρπαστικές τοποθεσίες αλλά και αρκετούς κινδύνους. Ξεκινάμε με έξι αυγά Norns, τρία αρσενικά και τρία θηλυκά, τα οποία, αφού εκκολαφθούν και μεγαλώσουν, αναπαράγονται μεταξύ τους και μεταφέρουν το γενετικό υλικό τους στα παιδιά τους.

Το αξιοσημείωτο είναι ότι η συμπεριφορά των Norns δεν είναι ειδικά προγραμματισμένη. Κάνουν τις δικές τους επιλογές, μαθαίνουν από τα λάθη τους και έχουν δική τους θέληση. Εμείς τα καθοδηγούμε στα πρώτα τους βήματα, τα βοηθάμε να συμφιλιωθούν με το περιβάλλον τους και τα μαθαίνουμε να αποφεύγουν τις κακοτοπιές του κόσμου που τα περιβάλλει. Στη διάθεσή μας υπάρχουν ένα Health kit, που μας βοηθά να ελέγχουμε την καλή τους υγεία, ένα Science kit, απ' όπου μπορούμε να ελέγξουμε τη φυσιολογία τους, ένα Breeder's kit που αφορά στα ζητήματα αναπαραγωγής και ένα Owner's kit, όπου μπορούμε να τα βαφτίσουμε και να κρατήσουμε αναμνηστικές φωτογραφίες τους. Μέχρι και νεκροταφείο των Norns υπάρχει! Τα γραφικά είναι εξαιρετικά και ο ήχος πλήρης, με τους ακαταλαβίστικους συλλαβισμούς των Norns να κλέβουν την παράσταση. Η Millennium διατηρεί επίσης ειδικό site για τα δημιουργήματά της, στη διεύθυνση www.cyberlife.co.uk, όπου διαθέτει έξι νέα αυγά κάθε εβδομάδα και αναγγέλλει τις τελευταίες εξελίξεις στο project της CyberLife. Μέσα στο Φεβρουάριο αναμένεται ένα Genetics kit, το οποίο θα μας παρέχει έναν editor των γονιδίων των Norns.





Το Creatures είναι ένα εγχείρημα του οποίου οι διαστάσεις είναι αμφίβολο εάν έχουν προς το παρόν εκτιμηθεί. Πιστεύουμε ότι πρόκειται για έναν πολύ σημαντικό σταθμό στην κατεύθυνση της απεξάρτησης των τίτλων του PC από το συμβατικό τρόπο προγραμματισμού και ένα φευγαλέο βλέμμα της γενιάς μας στον απίστευτο ψηφιακό κόσμο του αύριο. Σημειώνουμε, τέλος, ότι το πρώτο Norn, γεννηθέν από Norns, πήρε το όνομα Cain και εκκολάφθηκε στις 21 Μαρτίου του 1996 και ώρα 10:50.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Millennium Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 60 και άνω, Windows 95, 8 MB RAM, SVGA 640x480x256, 40 MB free HD space, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD Media, Λ. Δημοκρατίας 10, Νέο Ψυχικό, τηλ.: 6773293
ΤΙΜΗ: 14.000 δρχ.

THE SPACE RACE

Ταξίδι στα άστρα

Του Γιώργου Γλυκοφρύδη
stralien@compulink.gr.

Η ποιότητα των παραγωγών της βρετανικής εταιρίας Flagtower είναι γνωστή. Στην περίπτωση, όμως, του Space Race ο συνδυασμός των τεχνολογιών slideshow και video με κωδικοποίηση avi είναι πράγματι εκπληκτικός. Η παρουσίαση των γεγονότων της "Κούρσας του διαστήματος" μέσα από τη χρήση των εν λόγω τεχνολογιών οδηγεί σε ένα εντυπωσιακά όμορφο έργο, το οποίο προσφέρει στο χρήστη ακριβώς αυτό που πρέπει: απλότητα στη χρήση.

Ολα συμβαίνουν σε ένα κεντρικό panel, το οποίο γεμίζει ανάλογα με τα διαθέσιμα ανά πάσα στιγμή δεδομένα, από διάφορα buttons που προσφέρουν πρόσβαση στην ανάλογη πληροφορία. Για κάθε γεγονός, εκτός από την κεντρική παρουσίαση, περιλαμβάνεται παράλληλα και ενημέρωση όσον αφορά στο τι έγραψε ο Τύπος εκείνη την εποχή, τι έδειξε η τηλεόραση ή όποιο άλλο ΜΜΕ είχε κάνει κάποια σχετική αναφορά.

Ο χρήστης δεν έχει αυτόνομη, ξεχωριστή πρόσβαση στα videos, τα slides, τις φωτογραφίες ή τους ήχους, παρά αποκλειστικά σε ενότητες γεγονότων - για παράδειγμα, στο "Using Space" αναπαρίσταται η εποχή αμέσως μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος Apollo. Μέσα από τις ενότητες, μπορεί στη συνέχεια να διαλέξει ποια συγκεκριμένα κομμάτια τους θέλει να παρακολουθήσει. Πέρα από αυτό, έχει τη δυνατότητα να προσπελάσει όλες τις ενότητες μαζί χωρίς διακοπή, κάτι που βέβαια σημαίνει ότι πρέπει να δει ολόκληρο το έργο - όχι τόσο εύκολο, καθώς έχει αρκετά μεγάλη διάρκεια. Και αν μάλιστα αφήσει όλες τις ενότητες να κυλήσουν η μία πίσω από την άλλη μαζί με την εισαγωγή, χωρίς να διακόψει κοιτάζοντας τις παράλληλα διαθέσιμες πληροφορίες, θα είναι σαν να βλέπει τηλεόραση... κάτι καθόλου κακό ως option για μία επί της ουσίας multimedia παραγωγή.



Από τεχνολογικής άποψης, το CD χρειάζεται οπωσδήποτε εγκατάσταση η οποία λειτουργεί άψογα και στα Windows 95 και στα 3.x. Αφήστε το να κάνει ολόκληρη την εγκατάσταση, ξανακάντε μία επανεκκίνηση του υπολογιστή και πηγαίνετε στο group "Flagtower" ώστε να βρείτε όλα τα απαραίτητα εικονίδια που χρειάζεστε...



Το έργο ασχολείται με τη συναρπαστική κούρσα από την εποχή της εκτόξευσης των πρώτων δορυφόρων μέχρι και τις τελευταίες αποστολές των διαστημικών λεωφορείων. Ξεκινά με μία πολύ καλή εισαγωγή, αναφερόμενο στις δύο υπερδυνάμεις και το ρόλο τον οποίο έπαιξαν οι πολιτικές καταστάσεις κάθε εποχής στον αγώνα για την κατάκτηση του διαστήματος. Από εκεί και πέρα, αρχίζει η αναλυτική παρουσίαση κάθε εποχής (ενότητας γεγονότων) με πάρα πολλές πληροφορίες σε όλα τα επίπεδα για καθεμία.



Από πλευράς ουσιαστικού περιεχομένου, δεν θα λέγαμε ότι το έργο προσπαθεί να εισέλθει βαθιά στις αιτίες και τους λόγους των συμβάντων που περιγράφει, αρκείται μόνο στην παρουσίασή τους και την παράθεση των απόψεων από όλες τις πλευρές. Κατά τον ίδιο τρόπο, ακόμη και στο πολιτικό επίπεδο απλώς παρουσιάζει τα πράγματα ως ένας ουδέτερος παρατηρητής.

Από αισθητικής πλευράς, θα λέγαμε ότι το έργο είναι πάρα πολύ αξιόλογο, χωρίς βέβαια να είναι ό,τι πιο avant garde έχουμε δει στο χώρο των multimedia. Το καλύτερο όλων, όμως, είναι ότι καταφέρνει να δημιουργεί ατμόσφαιρα σχεδόν ανάλογη με αυτήν μιας κινηματογραφικής ταινίας, σε συνδυασμό και με τη μουσική. Και, όπως ήδη αναφέραμε, εάν το δει κάποιος ολόκληρο χωρίς διακοπή, είναι σαν να έχει παρακολουθήσει μία ενδιαφέρουσα ταινία σε σχέση με το διάστημα. Σας δίνουμε, τέλος, μια συμβουλή: Αφού τελειώσετε με τα set-up, βάλτε ακουστικά, ρυθμίστε σχετικά δυνατά τον ήχο, κλείστε τα φώτα, πάρτε δίπλα σας ένα σακουλάκι pop-corn και θα είστε πανέτοιμοι να απολαύσετε το Space Race!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Flagtower
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/33, 8 MB μνήμης, double-speed CD-ROM drive, sound card, Windows 3.1 και άνω, SVGA 640x480x256
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 10.000 δρχ.

EXPLORING THE LOST MAYA

Στα ίχνη ενός χαμένου πολιτισμού

Του Γιώργου Αναστασάκη
ganasta@compulink.gr

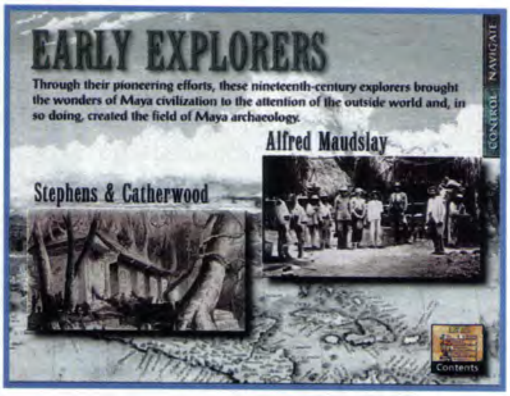
Η φυλή των Maya είχε δημιουργήσει έναν από τους σημαντικότερους πολιτισμούς της αρχαιότητας, ο οποίος όμως εξαφανίστηκε μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα και για άγνωστους λόγους. Το μυστήριο της εξαφάνισής του έχει απασχολήσει αρκετούς ιστορικούς και αρχαιολόγους, εδώ και πολλά χρόνια, χωρίς όμως να έχει δοθεί μέχρι σήμερα μια ακριβής ιστορική εξήγηση. Ο τίτλος που σας παρουσιάζουμε εξετάζει τον μυστηριώδη όσο και μεγαλειώδη αυτόν πολιτισμό και προσεγγίζει την ιδιόμορφη αρχιτεκτονική, την τεχνοτροπία, καθώς επίσης τα κοσμήματα και τα αντικείμενα καθημερινής χρήσης των ανθρώπων της εποχής εκείνης με κάθε δυνατή λεπτομέρεια.

Το interface της εφαρμογής είναι απλό και εύχρηστο και δεν θα σας δημιουργήσει κανένα απολύτως πρόβλημα. Στο πρώτο μέρος του προγράμματος θα συναντήσουμε τους χάρτες οι οποίοι είναι χωρισμένοι σε δύο τμήματα, ένα για το βορρά και ένα για το νότο. Σε καθένα από αυτά περιλαμβάνονται ακόμα μικρότεροι χάρτες, πολλοί από τους οποίους είναι μεγάλης ιστορικής σημασίας. Κάνοντας κλικ στο χάρτη, μεταφερόμαστε στην τοποθεσία που έχουμε επιλέξει και τη βλέπουμε από πανοραμική άποψη. Συνεχίζοντας την εξερεύνησή μας, βρίσκουμε το site index όπου περιλαμβάνονται όλα τα μέρη στα οποία υπάρχουν απομεινάρια του πολιτισμού των Maya, κατανεμημένα σε γεωγραφικές τοποθεσίες ανά χώρα.

Η τρίτη επιλογή που έχουμε στη διάθεσή μας είναι η Chronology, στο τελευταίο μέρος της οποίας γίνεται μια παρουσίαση των πρωτοπόρων εξερευνητών του ιστορικού πολιτισμού μέσα από ασπρόμαυρες φωτογραφίες και σκηνές video. Πρόκειται για ένα κομμάτι του τίτλου το οποίο μπορούμε να χαρακτηρίσουμε ως εντυπωσιακό. Φυσικά, δεν λείπουν και οι έγχρωμες φωτογραφίες υψηλής ευκρίνειας, που ομολογουμένως είναι εκπληκτικές τόσο από ιστορικής όσο και από αισθητικής πλευράς.

Η γενική εντύπωση που αφήνει η εφαρμογή είναι ότι πρόκειται για μία πολύ προσεγμένη δουλειά με κύριο χαρακτηριστικό την πληρότητα των παρεχόμενων στοιχείων. Είναι σίγουρο ότι όσοι από εσάς θέλετε να έχετε μια πλήρη άποψη για τους Maya, θα ικανοποιηθείτε από το συγκεκριμένο CD-ROM. Φυσικά, μην περιμένετε να λάβετε πλήρεις απαντήσεις σχετικά με το θέμα της μυστηριώδους εξαφάνισης ενός τόσο σημαντικού πολιτισμού του παρελθόντος. Απλώς θα σας δοθούν κάποιες πιθανές εκδοχές.

Στα υπέρ της εφαρμογής συγκαταλέγεται η πληρότητα των στοιχείων που παρέχει στο χρήστη, ενώ μειονέκτημά της σε σχέση με παρόμοια προγράμματα αποτελεί το γεγονός ότι δεν διαθέτει κάποιο κουίζ γνώσεων το οποίο θα την έκανε ακόμα πιο ευχάριστη, χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι ο τίτλος πρόκειται να κουράσει το χρήστη που θα ασχοληθεί μαζί του.









ΕΤΑΙΡΙΑ: Sumeria
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386 DX/33, 8MB RAM, double-speed CD-ROM, SVGA 640x480x256, sound card, Windows 3.1 και άνω
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 12.500 δρχ.

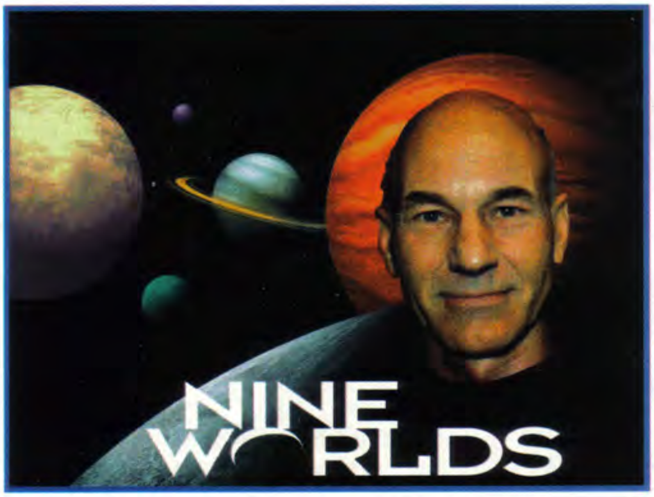
NINE WORLDS

Μια γοητευτική ξενάγηση στο ηλιακό μας σύστημα

Του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

Από τον Κοπέρνικο στον Γαλιλαίο, από τους αστροναύτες του προγράμματος Ερμής έως το σεληνιακό πρόγραμμα Απόλλων, από το διαστημικό σταθμό Mir μέχρι το τηλεσκόπιο Hubble, η ανθρωπότητα επιχείρησε να αποκαλύψει τα μυστικά των πλανητών του ηλιακού μας συστήματος. Πολύ προτού ανατραπεί, το 1543, η άποψη ότι η Γη μας αποτελεί το κέντρο του σύμπαντος, ο ουρανός ήταν για τους πρώτους ανθρώπους ένας "καθρέφτης" του δικού τους κόσμου, γεμάτος από ανείπωτα φυσικά θαύματα που ορίζονταν από επικίνδυνους και παντοδύναμους θεούς. Προκειμένου να καταπραΰνουν τους φόβους τους και να καταλάβουν τους θεούς τους, οι πρόγονοί μας άρχισαν να "καταγράφουν" την κίνηση των ουράνιων αντικειμένων, κάνοντας τα πρώτα τους βήματα προς τη γένεση της αστρονομίας και εγκαινιάζοντας ένα ταξίδι που θα τους δίδασκε συνεχώς περισσότερα, τόσο για τον εαυτό τους όσο και για τον ουράνιο κόσμο που τους περιέβαλλε. Το CD-ROM Nine Worlds της Palladium Interactive εξετάζει τους σημαντικότερους σταθμούς αυτού του ταξιδιού μέχρι τις τελευταίες αποκαλύψεις σχετικά με το ηλιακό μας σύστημα, μέσα από μία σχεδόν δραματική οπτικοακουστική παρουσίαση.

Οικοδεσπότης του τίτλου είναι ο ηθοποιός Patrick Stewart, γνωστός κυρίως από το ρόλο του κυβερνήτη Jean-Luc Picard τον οποίο υποδυόταν στη σειρά "Star Trek: The Next Generation". Η επιλογή αυτή δεν οφείλεται μόνο στη μεγάλη απήχηση την οποία είχε σε όλο τον κόσμο η εν λόγω σειρά, αλλά και στις εκπληκτικές υποκριτικές ικανότητες του σαιξπηρικού ηθοποιού. Πράγματι, ο αγγλικής



καταγωγής Stewart διακρίνεται για περισσότερα από 30 χρόνια στις θεατρικές σκηνές του Λονδίνου, της Νέας Υόρκης και του Λος Αντζελες, στους απαιτητικούς ρόλους των έργων του Σαίξπηρ και έχει τιμηθεί αρκετές φορές με τα σχετικά βραβεία. Η λαμπερή φωνή, η αψεγάδιαστη προφορά και ο έντεχνος δραματικός τόνος που χαρακτηρίζουν την αφήγησή του ανεβάζουν πάρα πολύ την αξία του CD και το διαχωρίζουν ευθύς εξαρχής από τους όποιους ανταγωνιστές του.

Ευτυχώς όμως, το Nine Worlds έχει και άλλα θετικά στοιχεία. Καταρχήν, διαθέτει μερικά εντυπωσιακά videos, τα οποία προέρχονται από ανακατασκευασμένα δεδομένα ραντάρ που συλλέχθηκαν από διαστημικές κάψουλες της NASA. Σε αυτά, καθώς και στις 500 υπάρχουσες φωτογραφίες αρχείου από δορυφόρους και τηλεσκόπια, θα μάθουμε αρκετές λεπτομέρειες για την ανατομία κάθε πλανήτη. Ολα αυτά συνοδεύονται από κείμενα, τα οποία μπορούμε να τυπώσουμε ανά πάσα στιγμή. Στην ενότητα Mankind's View θα έρθουμε σε επαφή με τις αντιλήψεις του ανθρώπου σχετικά με το εκτός Γης περιβάλλον του, ξεκινώντας από τις θρησκευτικές δοξασίες των αρχαίων πολιτισμών και τις επιστημονικές ανακαλύψεις των πρωτοπόρων αστρονόμων και φτάνοντας έως το πιθανό μέλλον του ανθρώπου στο διάστημα. Η μουσική επένδυση προέρχεται από το μεγαλειώδες κλασικό έργο του Gustav Holst "Οι πλανήτες" και είναι φανταστική.

Και σαν να μη φτάνουν όλα αυτά, το πρόγραμμα διαθέτει μια υποδειγματική ολοκλήρωση με το Internet. Οχι μόνο συνδεόμαστε απευθείας με την υπάρχουσα σελίδα του Nine Worlds, που είναι πλούσια σε θεματογραφία, αλλά μπορούμε να αποδώσουμε NetProbes (κάτι σαν δείκτες) στα θέματα του CD που μας ενδιαφέρουν, οπότε αποκτάμε επιπλέον links σε σχετικές διευθύνσεις του Web! Αν, λοιπόν, έχετε το παραμικρό ενδιαφέρον για το τι βρίσκεται πέρα από την ατμόσφαιρα του γαλαζοπράσινου πλανήτη μας, μη διστάσετε να προμηθευτείτε το Nine Worlds. Πρόκειται για μία έξοχη, στο σύνολό της, παραγωγή.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Palladium Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/33 MHz, Windows 3.1 ή 95, 8 MB RAM, SVGA 640x480x256, 4 MB free HD space, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Κλειδάριθμος, Στουρνάρη 37, τηλ.: 3829629
ΤΙΜΗ: 11.900 δρχ.



ANCIENT EGYPTIAN ART THE BROOKLYN MUSEUM

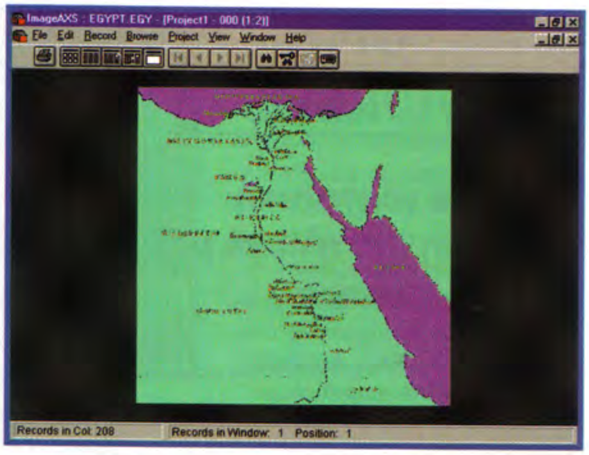
Ενα μουσείο στην οθόνη του υπολογιστή σας

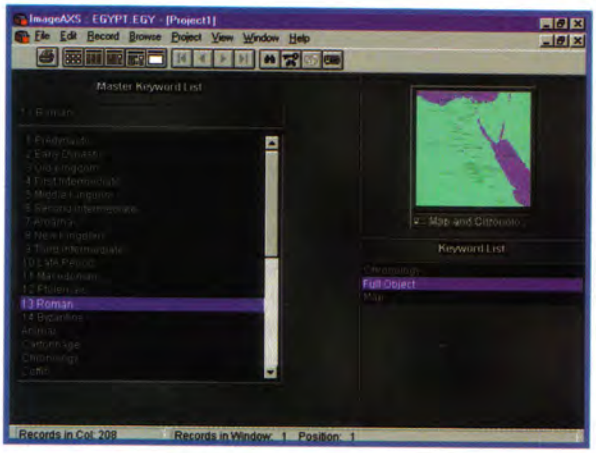
Του Γιώργου Γλυκοφρύδη
stralien@compulink.gr

Το έργο αυτό δεν έχει καμία σχέση με τους κλασικούς multimedia τίτλους που έχουμε όλοι συνηθίσει. Ουσιαστικά, μέσα σε αυτό το CD-ROM θα βρείτε ολόκληρη την πτέρυγα της Αιγυπτιακής Τέχνης του Μουσείου του Brooklyn. Στη συνέχεια, σας δίνεται η δυνατότητα, μέσω των εφαρμογών που εμπεριέχονται, να περιηγηθείτε τους χώρους των εκθεμάτων και να δημιουργήσετε μόνοι σας ένα κανονικό slideshow ή μία παρουσίαση για οποιοδήποτε τμήμα της έκθεσης σας ενδιαφέρει.

Με πιο απλά λόγια, το έργο αυτό σας παρέχει τη δυνατότητα -και αυτό είναι το σημαντικότερο- να χρησιμοποιήσετε ολόκληρη τη συλλογή όπως εσείς θέλετε.

Ας υποθέσουμε ότι είστε φοιτητής του Αρχαιολογικού τμήματος της Φιλοσοφικής Σχολής και έχετε αναλάβει μία εργασία που αφορά στην αρχαία αιγυπτιακή τέχνη και μάλιστα σε κάποια συγκεκριμένη φαραωνική περίοδο. Μέσω, λοιπόν, αυτού του multimedia τίτλου μπορείτε, για παράδειγμα, πρωτίστως να συντάξετε έναν κατάλογο ο οποίος θα καθοδηγεί τους αναγνώστες της εργασίας σας στα περιεχόμενά της και, στη συνέχεια, να δημιουργήσετε -όσοι διαθέτετε υπολογιστή- ένα πολύ καλό slideshow, ώστε να υλοποιήσετε μία multimedia παρουσίασή της. Κατά τον ίδιο τρόπο, μπορείτε να τυπώσετε τις φωτογραφίες των διαθέσιμων έργων σε όποιο μέγεθος και ανάλυση θέλετε, λόγω της μοναδικής ποιότητας που χαρακτηρίζει τις φωτογραφίες που περιέχονται στον τίτλο.



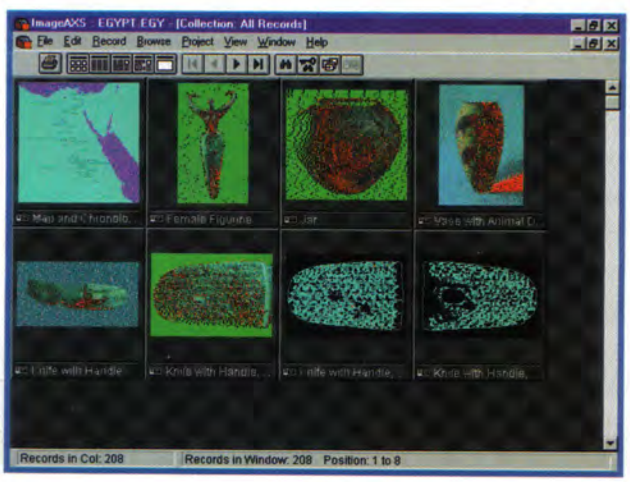


Το "Ancient Egyptian Art" ουδεμία σχέση έχει με τα ημιτηλεοπτικά multimedia έργα που όλοι γνωρίζουμε. Είναι μία τεράστια βάση δεδομένων, την οποία μπορούμε να εξερευνήσουμε με τη βοήθεια ορισμένων εφαρμογών. Από την άλλη, το γραφικό interface του δεν φέρει καμία ομοιότητα με τα αντίστοιχα παρεμφερών γνωστών multimedia τίτλων που, ταυτόχρονα, αποτελούν και τεράστιες βάσεις δεδομένων όπως, λόγου χάρη, το Bookshelf της Microsoft. Αντίθετα, θα λέγαμε πως εμπεριέχει το γραφικό περιβάλλον μίας κλασικής εφαρμογής για Windows όπως είναι ο επεξεργαστής κειμένου Word 7.0.

Αυτό όμως, ενώ μπορεί να φαντάζει ως μειονέκτημα, στην πραγματικότητα δεν είναι. Αυτό, δε, διότι παρέχει στο χρήστη την ευκολία και λειτουργικότητα του απόλυτου και άμεσου ελέγχου όλων των δεδομένων του CD, προσφέροντας παράλληλα τα απαραίτητα εργαλεία για την ανάπτυξη άλλων, δικών του εφαρμογών.

Το CD περιέχει, επίσης, και παρουσιάσεις-περιηγήσεις και σε άλλες εκδόσεις της DCI, πράγματι πολύ ενδιαφέρουσες.

Εάν, λοιπόν, επιθυμείτε να έχετε στη βιβλιοθήκη σας ένα εργαλείο ανάπτυξης μαζί με μία καταπληκτική συλλογή από μοναδικής ποιότητας φωτογραφίες, οι οποίες απαρτίζουν το σύνολο των εκθεμάτων στην πτέρυγα της Αρχαίας Αιγυπτιακής Τέχνης του Μουσείου του Μπρούκλιν, τότε δεν πρέπει να χάσετε αυτό το CD.



ΕΤΑΙΡΙΑ: DCI
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 386, Windows 3.1, 8MB RAM, double-speed CD-ROM drive, SVGA 640x480x256 (υποστηρίζεται μέχρι και 24bit color).
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660
ΤΙΜΗ: 12.200 δρχ.


Παπασωτηρίου
εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία
Βιβλία, Περιοδικά, Software & CD-Rom
ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49Α & Πατησίων, 10682 τηλ. κεντρο: 3809821, fax: 3648254
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Εθν. Αμύνης 40, 54621 τηλ. κεντρο: 243660 fax: 263153
- Αποστέλλονται και με courier σε όλη την Ελλάδα την επομένη της παραγγελίας σας. Δεκτες ολες οι πιστωτικές καρτες.

CITIES UNDER THE SEA: CORAL REEFS

Για μια βαθύτερη κατανόηση του κόσμου μας

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Ο συγκεκριμένος τίτλος είναι το πρώτο δημιούργημα της multimedia σειράς Jean Cousteau's World. Η σειρά αυτή, δημιούργημα του γιου του μεγάλου ερευνητή των θαλασσών, φιλοδοξεί να καταγράψει εκ νέου, σε CD-ROM αυτήν τη φορά, τη μαγεία των θαλασσών αλλά και τις ανησυχίες των επιστημόνων για τη συνεχιζόμενη καταστροφή τους. Ως εκ τούτου, οι συγκεκριμένοι τίτλοι σκοπεύουν όχι μόνο στη γνωριμία των χρηστών με έναν άγνωστο στο ευρύ κοινό κόσμο, αλλά και στην ευαισθητοποίησή τους απέναντι σε αυτό το κεφαλαιώδες ζήτημα. Ο συγκεκριμένος τίτλος αφορά στις αποικίες των κοραλλιών στον κόσμο και περιγράφει αναλυτικά ολόκληρο το οικοσύστημα που τις περιβάλλει. Οπως λέει ο ίδιος ο Cousteau στο εισαγωγικό video, οι αποικίες των κοραλλιών συντηρούν ένα από τα πληρέστερα οικοσυστήματα που υπάρχουν στον κόσμο. Τα πάντα σε αυτό είναι πλήρως ισορροπημένα και ακόμα και τα απόβλητά του χρησιμεύουν σε άλλες παραγωγικές διαδικασίες. (Ξέρατε, για παράδειγμα, ότι οι πλούσιες αμμουδιές της Καραϊβικής είναι κατά 80% αποτέλεσμα των βιολογικών λειτουργιών ενός ψαριού που ονομάζεται παπαγάλος;) Ολόκληρα νησιά (τα επονομαζόμενα και κοραλλιογενή) σε πολλά μέρη του κόσμου δεν είναι παρά τεράστιες αποικίες των μικρών αυτών θαλάσσιων ζώων που ονομάζονται κοράλλια. Η εξερεύνηση στον κόσμο των κοραλλιών είναι, αν μη τι άλλο, πρωτότυπη. Ενα μίνι υποβρύχιο αποτελεί την εισαγωγική οθόνη του τίτλου που θα αναλάβει να σας μεταφέρει σε επτά υποθαλάσσια εργαστήρια με ποικίλα θέματα, τα οποία αφορούν σε όλους τους τομείς της ζωής των κοραλλιών αλλά και όλων των οργανισμών που ζουν δίπλα τους, ακόμα και των ανθρώπων. Η μετάβαση στα εργαστήρια αυτά γίνεται με ιδιαίτερα αληθοφανή τρόπο καθώς κάνουμε ένα μικρό ταξίδι στο βυθό προτού φτάσουμε στο εργαστήριο που επιλέξαμε, θαυμάζοντας τα πολύ καλά videos. Στο εργαστήριο, λοιπόν, θα βρεθούμε σε μια οθόνη με εξαιρετικό animation και, κάνοντας click σε κάποιο από τα αντικείμενα που βρίσκεται εκεί, θα μεταφερθούμε στο ανάλογο topic. Καθένα έχει τη δική του εισαγωγή και όσο βαθύτερα το εξερευνάμε τόσο περισσότερες πληροφορίες παίρνουμε. Πολλά από τα topics περιέχουν videos, εικόνες, χάρτες, γραφήματα, αφήγηση (στα αγγλικά μόνο) και έναν πλούτο πληροφοριών σε text μορφή, που χωρίς να είναι γραμμένα με αυστηρή επιστημονική ορολογία, δεν υπεραπλουστεύουν το θέμα τους. Η αίσθηση που δίνεται στο χρήστη είναι αυτή της interactive παρακολούθησης ενός ντοκιμαντέρ. Τα γραφικά, οι φωτογραφίες και τα videos είναι πάρα πολλά και τα περισσότερα πολύ καλής ποιότητας. Βοηθά πολύ αν επιλέξετε περισσότερα από 256 χρώματα. Ο ήχος πάλι, τα μουσικά κομμάτια και οι αφηγήσεις ξεχωρίζουν για την υψηλή τους ποιότητα. Υπάρχουν πολλά βοηθητικά buttons που θα κάνουν την πλοήγησή σας ευκολότερη, θα σας βοηθήσουν να εξερευνήσετε διαφορετικά topics ή να αναζητήσετε τις πληροφορίες που θέλετε και θα σας δώσουν συμπληρωματικά στοιχεία για σχετικά θέματα. Περιλαμβάνονται και δύο πρωτότυπα οικολογικά "παιχνίδια" τα οποία θα σας φέρουν αντιμέτωπους με την κοινωνική διάσταση των ιχθυοκαλλιεργειών και του οικοτουρισμού στις νήσους της Καραϊβικής και του Ειρηνικού. Ακούγοντας τα επιχειρήματα διάφορων προσώπων και προσπαθώντας να τα κατατάξετε στη σωστή κατηγορία, μαθαίνετε περισσότερα γι' αυτές τις μεθόδους, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους. (Ας μην ξεχνάμε πως η Ελλάδα είναι και τουριστική και θαλασσινή χώρα.) Συνολικά, το Cities under the sea μας άφησε άριστες εντυπώσεις, τόσο από τεχνικής όσο και από ενημερωτικής και ψυχαγωγικής πλευράς.







ΕΤΑΙΡΙΑ: Enteractive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows, 486/33, 8 MB, SVGA, SoundBlaster, 2x CD-ROM, 6MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
THE FASTEST MOST INTENSE BATTLE GAME EVER
30 SINGLE PLAYER MISSIONS
FULLY RENDERED HI-RES GRAPHICS
MUTANT BEASTS VS HIGH TECH MILITARY HARDWARE
OVER 50 DIFFERENT BUILDING & UNIT TYPES
25TH CENTURY UNITS
IMPROVED COMPUTER OPPPONENT
2-6 PLAYER NETWORK GAME
COMING FEBRUARY 1997
PRESENTED BY EA AND MELBOURNE HOUSE
STRATEGY GAME
MAGIC The Gathering™
Designed for the PC by Sid Meier
CD-ROM
MICROPROSE
LORDS II OF THE REALM
Real-Time Battles
Combat Action & Strategic Conquest
SIERRA
S2 Screamer 2
"This has to be the funniest thing we've ever seen!" —PC ZONE—
LEISURE SUIT LARRY
LOVE FOR SAIL!
MASTER OF ORION II
BATTLE AT ANTARES
MICROPROSE
FROM THE PUBLISHERS OF CIVILIZATION II
CLANDESTINY
An ancestral journey into your own fears.
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE E.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
PLOTLINE A.E.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΘΡΑΣΟΣ

Να σε κοροϊδεύουν και να σου ζητάνε και τα ρέστα από πάνω επειδή σε κορόιδεψαν. Ε, αυτό, είναι θράσος!

Μια φορά κι έναν καιρό, που λέτε, ήταν ένας αντιπρόσωπος στην Ελλάδα μιας ξένης εταιρίας software τον οποίο τον λέγανε, ας πούμε, Ιωσήφ. Ο Ιωσήφ, λοιπόν, είχε κάνει μια πολύ καλή δουλειά για τα ελληνικά χρονικά, προσφέροντας φθηνά τα προϊόντα που αντιπροσώπευε και βάζοντας και δικό του κόπο όσον αφορά στη βελτίωση των προϊόντων αυτών. Μπράβο του λοιπόν και πάμε παρακάτω.

Δυο δρόμους παρακάτω από το μαγαζί του Ιωσήφ είχε το κατάστημά του και ο (ας πούμε) Σωτήρης. Παλιοσειρά ο Σωτήρης στο χώρο, είχε ξεκινήσει πολύ καιρό πριν την εισαγωγή προϊόντων της εταιρίας που αντιπροσώπευε ο Ιωσήφ στην ελληνική αγορά. Οταν όμως άρχισε ο Ιωσήφ, από το μαγαζί του, να πουλά τα προϊόντα του πολύ φθηνότερα απ' ό,τι ο Σωτήρης στο δικό του (καθότι αντιπρόσωπος), ο δεύτερος αποφάσισε να "υποστηρίξει" τον Ιωσήφ και να αγοράζει χονδρική απ' αυτόν. Ομορφα κι αγαπημένα.

Φθάνουν λοιπόν οι δυο τους σε μια συμφωνία στην οποία αποφασίστηκε ότι ο Ιωσήφ θα πουλά στον Σωτήρη το προϊόν προς (ας πούμε) εννιά δραχμές το ένα (τιμή χονδρικής). Ωραία. Το παίρνει λοιπόν το προϊόν ο Σωτήρης και το βγάζει στη βιτρίνα σε τιμή λιανικής έντεκα δραχμές. Καλός ο Σωτήρης. Μόλις 18% κέρδος - τζάμπα πράμα.

Περνάνε όμως λίγες μέρες και τι βλέπει; Το ίδιο προϊόν ο Ιωσήφ το είχε στη βιτρίνα του στην τιμή των επτά δραχμών! Αφού άλλαξε όλα τα χρώματα της ίριδας (από το υπέρυθρο μέχρι και το υπεριώδες), πίνει ένα ποτηράκι νερό μαζί με χαπάκια αγνώστου προελεύσεως και πάει να τα "ψάλλει" ένα χεράκι στο φιλαράκι του τον Ιωσήφ.

"Βρε μπαγάσα", του λέει (αν και δεν είμαι σίγουρος για το κοσμητικό επίθετο που χρησιμοποίησε). "Ετσι είπαμε; Εγώ σε υποστηρίζω, σου αγοράζω και πουλάω το προϊόν για το οποίο είσαι αντιπρόσωπος και εσύ με πολεμάς; Πουλάς σε μένα χονδρική εννιά και πουλάς λιανική επτά; Μα, είσαι καλά;"

Και δεν είχε και άδικο ο Σωτήρης, εδώ που τα λέμε. Καθόλου άδικο. Μέχρι που είχε και όλο το δίκιο με το μέρος του, δηλαδή. Φανταστείτε μόνο ότι, πουλώντας στον Σωτήρη, ο Ιωσήφ έβγαζε δύο δραχμές παραπάνω από ό,τι πουλώντας το προϊόν λιανική σε αυτή την τιμή. Σίγουρα κάτι "βρωμούσε". Γνωρίζοντας το χαρακτήρα και τη "γλωσσούλα" του Ιωσήφ, δεν απορώ καθόλου που οι σχέσεις των δύο "φίλων" έφθασαν σε αδιέξοδο.

Ετσι, ο Σωτήρης επέστρεψε στην παλιά του τέχνη: Εκανε μόνος του εισαγωγές από το εξωτερικό. Αυτό όμως φαίνεται ότι ενόχλησε τον Ιωσήφ ο οποίος κατέθεσε ασφαλιστικά μέτρα εναντίον του Σωτήρη, με τη δικαιολογία ότι τα προϊόντα που πούλαγε δεν είχαν... εγχειρίδιο χρήσης!

Μπήκαν στη μέση δικαστές και δικαστήρια και το πράγμα αναμένεται να έχει και συνέχεια. Υποτίθεται ότι το δικαστήριο θα αποφανθεί πια για την τύχη των προϊόντων που βρίσκονται τώρα στη βιτρίνα του Σωτήρη. Εσείς, όμως, σε ποιον ρίχνετε το φταίξιμο, τελικά;

ΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ ΚΑΚΟ

Οι αρχαίοι ημών πρόγονοι γνώριζαν μόνον τρία "κακά": πυρ, γυνή και θάλασσα. Και όμως, υπήρχαν και τότε δικηγόροι!

Επειδή τυχαίνει να ασχολούμαι τα μάλα με ό,τι αφορά στην BSA, μαθαίνω αναγκαστικά όλο και περισσότερα πράγματα για το πώς λειτουργεί το δικηγορικό σύστημα. Και είναι αλήθεια ότι ανάμεσα στους δικηγόρους υπάρχουν ορισμένοι που όχι μόνο εκμεταλλεύονται την άγνοια των πολιτών όσον αφορά στους νόμους, αλλά προσπαθούν να "περάσουν" την εκμετάλλευση αυτή ως κατόρθωμα!

Πρόσφατα, "έπιασε" πάλι η BSA κάποιον καταστηματάρχη ο οποίος αντέγραφε και εγκαθιστούσε προγράμματα στους υπολογιστές που συναρμολογούσε και πούλαγε. Γνωστή ιστορία. Στις περισσότερες από αυτές τις "γνωστές ιστορίες" η συνήθης λύση είναι ο "διακανονισμός".

ΑΤΙΜΗ ΚΕΝΩΝΙΑ...

Μην ακούτε τα κανάλια που ισχυρίζονται ότι οι μισοί έμποροι καταφεύγουν σε τοκογλύφους. Ψέματα είναι. ΟΛΟΙ εκεί καταφεύγουν!

Ολοι μας έχουμε ακούσει για τα κυκλώματα τοκογλυφίας που μαίνονται στην Ελλάδα. Ετσι κι εγώ. Μόνο που, μέχρι τώρα, πίστευα ότι στα κυκλώματα αυτά καταφεύγουν συνήθως εταιρίες οι οποίες βρίσκονται σε μια δύσκολη στιγμή της καριέρας τους και προσπαθούν με κάθε τρόπο να "ξελασπώσουν".

Να όμως που σε αυτήν τη χώρα όλα είναι δυνατά. Γνωστή εταιρία του χώρου (κατάστημα για να γίνουμε πιο ακριβείς), μία από τις μεγαλύτερες σε τζίρο και κέρδη σύμφωνα με το δημοσιευμένο στις εφημερίδες ισολογισμό της, αναγκάστηκε να ζητήσει τη "βοήθεια" τοκογλύφων για να αντεπεξέλθει στις υποχρεώσεις της σε ρευστό. Αιτία; Οι αναρίθμητες "πέτσινες" επιταγές τις οποίες έπαιρνε, από καιρού εις καιρόν, ο δύστυχος καταστηματάρχης. Και, ως γνωστόν, τις "πέτσινες" πολλοί εμίσησαν, το "ρευστό", όμως, ουδείς...

Με λίγα λόγια, δηλαδή, η BSA και η "παρανομούσα" εταιρία τα "βρίσκουν": Πάρε τόσα για να μη με κυνηγήσεις δικαστικώς και εγώ θα είμαι καλό παιδί και δεν θα το ξανακάνω. Δεν ξέρω αν είναι η καλύτερη λύση, πάντως είναι αυτή που συνήθως κοστίζει λιγότερο (από την πλευρά του "παρανομούντος" φυσικά). Ο συγκεκριμένος όμως καταστηματάρχης βρήκε μια "γάτα" δικηγόρο ο οποίος πιθανότατα του φούσκωσε τα μυαλά και, ούτε λίγο ούτε πολύ, του είπε ότι "εμείς την BSA θα τη φάμε για πρωινό". Και να οι μηνύσεις κατά της BSA και να το ένα δικαστήριο πίσω από το άλλο και να η πρώτη "νίκη". Ενθουσιάστηκε ο καταστηματάρχης που η υπόθεσή του εντάχθηκε στο "ποινικό", χωρίς όμως να ξέρει ότι από το ποινικό δεν μπορείς να κάνεις πίσω. Δεν μπορείς να πεις [όταν δεις είτε ότι δεν σε παίρνει και θα φας τα μούτρα σου είτε ότι το κόστος (σε δραχμές) είναι πολύ υψηλότερο από ό,τι είχες φανταστεί] ότι "δεν πειράζει, παιδιά, μετάνιωσα, αφήστε κι ας πάει και το παλιάμπελο". Διότι ποινικό αδίκημα σημαίνει αυτεπάγγελτη δίωξη (έτσι νομίζω το λένε κι αν κάνω και κάνα λάθος, ε, κομπιουτεράς είμαι όχι νομικός σύμβουλος). Εν ολίγοις, τα δικαστήρια συνεχίζονται μέχρι αθωώσεως ή καταδίκης. Τρίτον τι αποκλείεται, όπως λέγαμε και στο λύκειο. Και ο φίλος καταστηματάρχης θα πληρώνει συνεχώς μέχρι την έκδοση της αποφάσεως, η οποία μπορεί να είναι και αθωωτική για την BSA. Και τότε, "βράσε όρυζα", που λέει κι ο λαός.

Βέβαια, υπάρχει και η άλλη άποψη την οποία συμμερίζομαι επίσης. Δηλαδή, "διακανονισμός" σημαίνει: Πρώτον, ότι παραδέχεσαι το σφάλμα σου και ότι, ναι, είσαι ένοχος. Δεύτερον, ότι, αν σε ξαναπιάσουν να κάνεις το ίδιο σφάλμα, κρίνεσαι "ένοχος κατ' εξακολούθηση" (ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων) και πας "μέσα". Και τρίτον, ότι το "κούτελο" που είχες στην άτιμη την κενωνία δεν θα είναι πλέον καθαρό. Και, τέλος πάντων, άσ' τα να πάνε. Ου μπλέξεις... ■

ΔΕΝ ΠΑΙΝΕΥΕΙΣ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΟΥ;

Είχα, δεν είχα, πάλι με τον Τηλεπικοινωνιακό μας οργανισμό ασχολούμαι...

Καλά, τι θα γίνει με μένα τελικά; Τόση αγάπη και λατρεία έχω στον ΟΤΕ; Ε, λοιπόν, όχι, αυτή τη φορά δεν θα τον κακολογήσω. Απλώς θα σας αναφέρω ένα παράξενο που μου σφύριξαν στ' αυτί. Βέβαια, αυτός στον οποίο ανήκει το σφύριγμα είναι ένας, αλλά του έχω εμπιστοσύνη.

Θυμάστε που λέγαμε για το ΟΤΕ-Net ότι θα έχει προνομιακή μεταχείριση και τα τοιαύτα; Ε, ξεχάστε τα. Οι τελευταίες ειδήσεις λένε ότι η "μαμά" εταιρία του ΟΤΕ-Net (ο ΟΤΕ ντε!) τηρεί τις ίδιες αποστάσεις από το "παιδί" της με αυτές από τους άλλους Internet Service Providers. Μάλιστα, το "σφύριγμα" λέει ότι ο υπεύθυνος του ΟΤΕ-Net ήταν τόσο απηυδισμένος με την αντιμετώπιση του ΟΤΕ, ώστε πρότεινε τη δημιουργία συλλόγου ISPs ώστε να είναι συνολική η πίεση που θα ασκήσουν στον τηλεπικοινωνιακό μας φορέα. Τώρα, το πού βρήκε τις γραμμές με τις μεγάλες ταχύτητες και τα αναρίθμητα routers δεν μας εξήγησε. Και εμείς, άμα θέλουμε, τον πιστεύουμε. Μωρέ, μασάει η κατσίκα ταραμά;

ΜΑΣΤΟΡΟΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΑΔΕΣ

Ακούσατε, ακούσατε! Γνωστός ISP έλυσε το πρόβλημα της ανεργίας!

Ένας από τους γνωστότερους ISPs (Internet Service Providers, σας το επαναλαμβάνω για να το εμπεδώσετε), έχοντας κάποιες ελλείψεις στο προσωπικό του, έβαλε αγγελία στις εφημερίδες για τη στελέχωση ενός ιδιαίτερα ζωτικού τμήματος της επιχείρησης: την υποστήριξη (το support που λένε και οι unix-άδες). Ένας κομπιουτεράς, νεαρός στην ηλικία, βάζει τα καλά του και πάει να δοκιμάσει την τύχη του στη δουλειά αυτή, στην οποία ελπίζει ότι θα διαπρέψει.

Ο υπεύθυνος του "ξηγιέται" σπαθί από την αρχή. Του λέει: "Κοίτα να δεις, επειδή είσαι νέος και δεν ξέρεις ακόμα τη δουλειά και εμένα θα μου στοιχίσει χρόνο και χρήμα για να σε εκπαιδεύσω, θα δουλέψεις σε μένα δυο-τρεις μήνες με δέκα κολοκοτρώνηδες (50.000 δρχ. για τους άβγαλτους) και, όταν μάθεις, θα σου δώσω κανονικό μισθό". Χάρηκε το παιδί που έπεσε σε ένα τόσο ξηγημένο αφεντικό και δέχτηκε. Μέσα στους τρεις αυτούς μήνες έκανε τα πάντα για να πείσει το καλό αφεντικό για την αξία του. Τελικά όμως, δυστυχώς, το αφεντικό τον απέλυσε. Το τι στενοχώρια τράβηξε ο φίλος μας δεν λέγεται. Άρχισε να αμφιβάλλει και για τις ικανότητές του. Μέχρι που έμαθε, από ομοιοπαθείς, ότι το "καλό αυτό αφεντικό" το είχε κάνει σύστημα. Προσελάμβανε, δηλαδή, νέους για "ψίχουλα" για τρεις μήνες, δήθεν μέχρι να μάθουν, τους απέλυε όταν ερχόταν η ώρα να τους δώσει τον κανονικό μισθό, στη συνέχεια προσελάμβανε άλλους νέους και... ούτω καθεξής. Φάμπρικα κανονική, δηλαδή. Υπολογίζω ότι μέσα σε λίγα χρόνια όλοι οι άνεργοι της Αθήνας (εκεί εδρεύει ο ISP) θα έχουν βρει δουλειά, για ένα τρίμηνο τουλάχιστον!

ΕΠΩΝΥΜΕΣ ΜΑΪΜΟΥΔΕΣ...

Πάλι με κάποιο ζώο ασχολείται η στήλη. Αυτήν τη φορά, όμως, δεν θα ασχοληθούμε με αγελάδες, όπως στο προηγούμενο τεύχος, αλλά με "μαϊμούδες", τους μακρινούς συγγενείς μας - σύμφωνα, πάντα, με το δαρβινισμό.

του David S. Meftah
davidm@compulink.gr

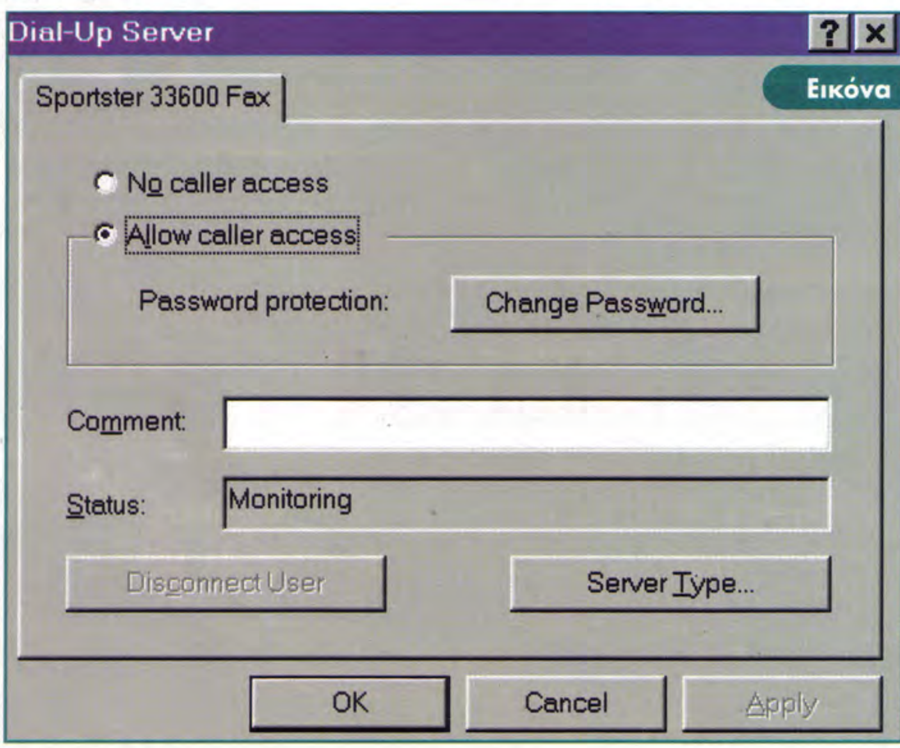
Ο λόγος, λοιπόν, για μαϊμούδες, ενός άλλου είδους όμως. Οπως είναι γνωστό, "μαϊμού" συνηθίζουμε να αποκαλούμε οτιδήποτε δεν είναι αυθεντικό, ενώ γενικότερα ο όρος χρησιμοποιείται προκειμένου να χαρακτηρίσει κάθε είδους απομίμηση ή κακοτεχνία. Ενας από τους αγαπημένους χώρους των απανταχού "μαϊμουδοκατασκευαστών" είναι αυτός της Πληροφορικής. Οσον αφορά στο hardware, ισχύει ό,τι και στις υπόλοιπες ηλεκτρονικές συσκευές: μία "μαϊμού" είναι μία μη ποιοτική αντιγραφή μίας επώνυμης -γνήσιας- συσκευής. Αντιθέτως, στο software οι "μαϊμούδες" είναι συνήθως καθ' όλα αυθεντικά προγράμματα που, όμως, αποκαλούνται έτσι διότι τόσο η κατοχή όσο και η κυκλοφορία τους είναι παράνομες, εφόσον δεν έχουν αποκτηθεί νόμιμα - με αγορά, δηλαδή, των αυθεντικών πακέτων.

Τα PCs είναι και αυτά ηλεκτρονικές συσκευές. Σε αυτά, βέβαια, ισχύει μία διαφορετική κατάσταση. Από τη στιγμή που η IBM σχεδίασε τα πρώτα PCs με ανοιχτή αρχιτεκτονική, ο καθένας μπορεί να κατασκευάσει νόμιμα έναν τέτοιο υπολογιστή. Αν τα επιμέρους εξαρτήματα που θα χρησιμοποιηθούν είναι επώνυμα και σύγχρονα, τότε ο υπολογιστής που θα κατασκευαστεί θα έχει ίσες ή και καλύτερες επιδόσεις από αυτόν μίας επώνυμης εταιρίας.

Εκτός από την ίδια την IBM, μερικές ακόμα εταιρίες προσφέρουν ποιοτικά μηχανήματα και, μάλιστα, έχουν καταφέρει να πείσουν την αγορά πως τα μηχανήματά τους είναι επώνυμα. Τέτοιες εταιρίες είναι οι Compaq, Packard Bell, Bull κ.ά. Στην Ελλάδα υπάρχουν δεκάδες εταιρίες κατασκευής ή, ορθότερα, συναρμολόγησης PCs, μερικές από τις οποίες κατάφεραν να ξεχωρίσουν και πλέον να θεωρούνται επώνυμες, με αποτέλεσμα πολλοί να τις προτιμούν κατά τις αγορές τους έναντι άλλων λιγότερο γνωστών εταιριών. Δυστυχώς, όμως, τα πράγματα δεν είναι όπως φαίνονται.

Υπολογιστές ελληνικών επώνυμων εταιριών πωλούνται, εκτός από τα καταστήματα λιανικής των ίδιων των εταιριών, και σε καταστήματα ηλεκτρικών ειδών ή σε πολυκαταστήματα. Εχω παρατηρήσει, μάλιστα, πως τα μηχανήματα αυτά είναι ακριβότερα από τα αντίστοιχα μικρότερων εταιριών. Και αυτό είναι λογικό, γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε τα λειτουργικά και διαφημιστικά έξοδα των εταιριών κατασκευής που αθροιζόμενα με τα αντίστοιχα έξοδα των καταστημάτων πώλησης επιβαρύνουν τον πελάτη.

Εξάλλου, τα μοντέλα που μπορεί να βρει κάποιος είναι προκαθορισμένα. Ο αγοραστής δεν έχει τη δυνατότητα επιλογής των εξαρτημάτων που θα απαρτίζουν το μηχάνημά του όπως motherboard, μάρκα και χωρητικότητα σκληρού δίσκου, κάρτα οθόνης κ.λπ. Τα μηχανήματα αυτά συνήθως σέρνονται. Οσα έτυχε να ανοίξω αποτελούνται από υλικά που εισάγουν οι ίδιες οι εταιρίες κατασκευής και, αν είναι επώνυμα, δεν φημίζονται ιδιαίτερα για τις επιδόσεις τους. Ως απόδειξη αυτής της διαπίστωσης μου αναφέρω πως ποτέ δεν έχω δει μηχα-



Εικόνα 1

νήματα των εν λόγω εταιριών να συμμετέχουν στα συγκριτικά τεστ των περιοδικών Πληροφορικής, μολονότι διαφημίζονται σε αυτά, διότι αυτού του είδους η σύγκριση είναι δυσφημιστική για τις επώνυμες "μαϊμούδες". Οταν κάποτε ρώτησα έναν υπάλληλο μεγάλης τέτοιας εταιρίας γιατί δεν συμμετέχουν τα προϊόντα της στα ανωτέρω τεστ, ο υπάλληλος -πολύ καλά "δασκαλεμένος", ομολογουμένως- μου απάντησε: "Και η Mercedes δεν διαφημίζεται, δεν παύει όμως να είναι ένα από τα καλύτερα αυτοκίνητα στον κόσμο".

Ενα άλλο ευτράπελο που θα συμβεί, αργά ή γρήγορα, σε κάποιον που θα αποκτήσει ένα μηχάνημα όπως τα προαναφερθέντα αφορά στο κόστος και τη δυσκολία μίας ενδεχόμενης αναβάθμισης ή επισκευής. Ο πελάτης έχει δύο επιλογές ως προς τον τρόπο υλοποίησης της αναβάθμισης του μηχανήματός του. Η πρώτη είναι να μεταφέρει και να παραδώσει τον υπολογιστή στο κατάστημα αγοράς του, το οποίο με τη σειρά του θα αναλάβει την παράδοσή του στην κατασκευάστρια εταιρία, και η δεύτερη να το παραδώσει απευθείας στο service της εταιρίας. Εύλογα, η δεύτερη είναι και αυτή που κοστίζει λιγότερο. Αντιθέτως, η πρώτη, χαρακτηρίζεται όχι μόνο από υψηλότερο κόστος αλλά και από μεγαλύτερη καθυστέρηση. Και στις δύο περιπτώσεις, το κόστος μίας πιθανής αναβάθμισης είναι υψηλότερο από το αντίστοιχο σε κάποια μικρότερη εταιρία.

Ενας αναγνώστης μού έστειλε e-mail όπου εξιστορούσε τι του συνέβη όταν αποφάσισε να αλλάξει κάρτα οθόνης και να προσθέσει 8MB μνήμης στον υπολογιστή του, γεγονός που στάθηκε αφορμή για τη σύνταξη του άρθρου που τώρα διαβάζετε. Αγκιστρωμένη στο μήνυμά του ήταν και μία εικόνα σε bmp format με σκαναρισμένη την απόδειξη λιανικής από το service τις κατασκευάστριας του υπολογιστή του εταιρίας. Και "άκουσον, άκουσον": α) για την αναβάθμιση του PC χρειάστηκαν 15 ημέρες, εργάσιμες και μη, β) οι τιμές των εξαρτημάτων ήταν, θα έλεγα, μέσα στα λογικά πλαίσια της εποχής, αν εξαιρέσουμε βέβαια το ότι η παλιά κάρτα γραφικών δεν επιστράφηκε στον πελάτη και γ) η εργασία αντικατάστασης της κάρτας γραφικών και η τοποθέτηση πρόσθετης μνήμης κοστολογήθηκε 15.000 δρχ. Οπως καταλαβαίνετε, το τελικό κόστος κάθε άλλο παρά λογικό θεωρείται. Το κακό είναι ότι κανένας δεν ανάγκασε τον αναγνώστη να καταφύγει εκεί για την αναβάθμισή του. Εμείς, για να αποφύγουμε παρόμοιες νίλες, ακολουθούμε τις εξής συμβουλές:

1. Είμαστε προσεκτικοί όταν αγοράζουμε υπολογιστές και περιφερειακά από καταστήματα ηλεκτρικών ειδών.

2. Δεν μας ενδιαφέρει τι μάρκα αναγράφεται στο κουτί του υπολογιστή, αλλά τι μάρκας είναι τα όσα αυτός περιέχει (motherboard, σκληρός δίσκος, κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου, CD-ROM drive, floppy disk drive). Ο υπολογιστής δεν είναι αυτοκίνητο. Ενα "μαϊμού" PC με σωστά εξαρτήματα είναι ταχύτερο και έχει καλύτερες επιδόσεις από ένα επώνυμο.

3. Δεν δεχόμαστε χρέωση εργασίας για την αναβάθμιση.

4. Ζητάμε να μας παραδοθούν τα παλιά εξαρτήματα, γιατί κάποτε ίσως χρειαστούν, εκτός αν τα νέα αγορασθούν με τη μέθοδο της "απόσυρσης".

5. Ζητάμε τα κουτιά συσκευασίας, τα εγχειρίδια και τις δισκέτες-CD με το software που συνοδεύει τα περιφερειακά μας.

6. Δεν πετάμε τις συσκευασίες, αφού κάποτε ίσως χρειαστεί να πουλήσουμε τα περιφερειακά μας ως μεταχειρισμένα. Δείχνουν περισσότερο προσεγμένα, αν παραδοθούν με το κουτί τους.

7. Δεν ψωνίζουμε από όποιο κατάστημα βρεθεί μπροστά μας. Αν δεν γνωρίζουμε την αγορά, ρωτάμε.

8. Συμβουλευόμαστε, αν είμαστε αρχάριοι, έναν "γκουρού" της Πληροφορικής. Μην ανησυχείτε, υπάρχουν πολλοί και σίγουρα κάποιος στον κύκλο σας θα ξέρει έναν.

9. Επιμένουμε στο προϊόν που ζητήσαμε και δεν δεχόμαστε τις προτάσεις των πωλητών, εκτός αν έχουμε τις γνώσεις να διακρίνουμε την καλή πρόθεση από την παγίδα.

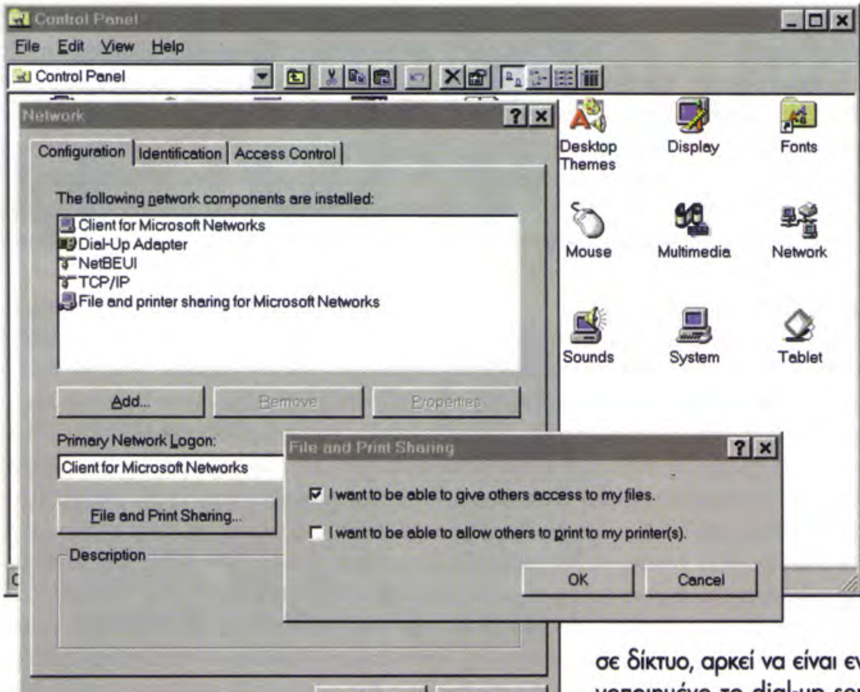
10. Η αξιοπιστία των μεγαλόσχημων εταιριών είναι εικονική (μαϊμού) και "ζει" σε βάρος των επιδόσεων του υπολογιστή και της τσέπης μας.

ΣΤΗΣΤΕ ΕΝΑ ΔΙΚΤΥΟ ΜΕΣΩ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ

Μία από τις πολλές δυνατότητες που μας παρέχουν τα Windows 95 είναι και αυτή της σύνδεσης δύο υπολογιστών μέσω modem και μίας απλής τηλεφωνικής γραμμής. Οι δύο υπολογιστές που συνδέονται μεταξύ τους έχουν τις ίδιες δυνατότητες που θα είχαν αν η σύνδεσή τους γινόταν μέσω καρτών δικτύου σε ένα "ομότιμο" δίκτυο. Εξαίρεση αποτελεί ο τομέας της ταχύτητας που, όπως είναι λογικό, κυμαίνεται σε επίπεδα modem connection. Για να επιτευχθεί μία τέτοια σύνδεση, οι δύο υπολογιστές πρέπει να είναι εφοδιασμένοι -παράλληλα με τα modems- με το πακέτο Microsoft Plus for Windows 95. Το πακέτο αυτό, εκτός των άλλων πρόσθετων χαρακτηριστικών που προσδίδει στα Windows 95, επεκτείνει και τις δυνατότητες της λειτουργίας του dial-up networking. Συγκεκριμένα, μετά την εγκατάσταση του Plus, όταν ανοίξουμε το παράθυρο dial-up networking (βρίσκεται μέσα στο "My computer"), στην επιλογή "connections" του κεντρικού menu και κάτω από την επιλογή "settings", θα παρατηρήσουμε πως έχει προστεθεί και μία νέα επιλογή με την ονομασία "dial-up server". Αυτή η νέα επιλογή μάς παρέχει τη δυνατότητα δικτύωσης μέσω τηλεφώνου.

Στην Εικόνα 1 βλέπουμε το παράθυρο dial-up server με την ένδειξη του modem που θα χρησιμοποιηθεί. Με τις επιλογές "No caller access" και "Allow caller access" καθορίζουμε αν ο υπολογιστής μας θα "σηκώσει το τηλέφωνο", όταν αυτό χτυπήσει, ώστε να επιτευχθεί η σύνδεση με τον υπολογιστή ο οποίος καλεί. Οταν επιλέξουμε "Allow caller access", στη θέση status φαίνεται η ένδειξη "monitoring" που υποδηλώνει πως ο υπολογιστή μας βρίσκεται σε κατάσταση αναμονής κλήσης. Στο "server type" επιλέγουμε έναν από τους τύπους server που παρουσιάζονται εκεί (π.χ., PPP: Windows...), ενώ μπορούμε να ενεργοποιήσουμε τη συμπίεση δεδομένων μέσω software και τη χρήση password για τη σύνδεση.

Στην Εικόνα 2 φαίνεται το παράθυρο network του control panel με τα κατάλληλα πρωτόκολλα για την dial-up σύνδεση (Clients for Microsoft Networks, Dial-up adapter, NetBEUI, TCP/IP, File printer sharing for Microsoft Networks). Στην επιλογή με το logon διαλέγουμε Clients for Microsoft Networks και στο File and Printer Sharing "τσεκάρουμε" την πρώτη επιλογή, ώστε να δώσουμε στον άλλο υπολογιστή πρόσβαση στα αρ-



Εικόνα 2

χεία μας, ενώ με τη δεύτερη του δίνουμε τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί και τον εκτυπωτή μας. Στο identification δίνουμε ένα όνομα στον υπολογιστή μας (συνήθως το έχουμε δώσει στην εγκατάσταση των Windows) και ένα όνομα workgroup. Αυτό το όνομα πρέπει να είναι ίδιο με αυτό του άλλου υπολογιστή. Τέλος, στο Access control "τσεκάρουμε" την πρώτη επιλογή.

Οταν τελειώσουμε με τις ανωτέρω ρυθμίσεις, δηλώνουμε στα Windows ποιοι δίσκοι ή και directories (folders) θα είναι "ορατά" από τον απομακρυσμένο υπολογιστή. Αυτό επιτυγχάνεται, όταν από τον Explorer κάνουμε δεξί click σε δίσκο ή folder και στην επιλογή properties/sharing δώσουμε Shared as. Εκεί δηλώνουμε το ψευδώνυμο του δίσκου ή του folder που επιλέξαμε. Υπάρχει δυνατότητα για κάποιο σχόλιο που θα συνοδεύει το "μοιραζόμενο" μέσο. Μπορούμε να ελέγξουμε και να καθορίσουμε το είδος πρόσβασης που θα έχει ο άλλος χρήστης διαλέγοντας μεταξύ των εξής τριών επιλογών: read only (μόνο ανάγνωση), full (πλήρης πρόσβαση) και ανάλογα με το password (ένα password για read only και ένα άλλο για full).

Στο εξής, ο υπολογιστής μας είναι έτοιμος να διαδραματίσει το ρόλο του υπολογιστή σε δίκτυο, αρκεί να είναι ενεργοποιημένο το dial-up server (Allow caller access). Αν θέλουμε να επικοινωνήσουμε με κάποιον άλλο υπολογιστή, πρέπει να δημιουργήσουμε μία νέα σύνδεση στο dial-up networking (make new connection) δίνοντας ένα όνομα στη σύνδεση, ρυθμίζοντας το modem και δηλώνοντας τον αριθμό τηλεφώνου του άλλου υπολογιστή, καθώς και τα κατάλληλα πρωτόκολλα (NetBEUI, TCP/IP κ.λπ.). Μόλις δώσουμε OK, δημιουργείται ένα νέο εικονίδιο που με διπλό κλικ, δίνει εντολή στο modem να καλέσει τον αριθμό του άλλου υπολογιστή.

ΤΑ ΕΛΓΙΝΕΙΑ ΣΤΟ INTERNET

Την Τρίτη 20 Φεβρουαρίου 1997 έφθασε στο ηλεκτρονικό γραμματοκιβώτιό μου μήνυμα από τον αναγνώστη Βασίλη Μίτση. Σας το παραθέτω σε "μετάφραση" από Greeklish:

Θέμα: *...μία πρόταση*
Ημερομηνία : *Τρίτη 20 Φεβρουαρίου 1997*
Από: *Billy Mitsis <maddog@eexi.gr>*
Προς: *davidm@compulink.gr*

Πρώτα απ' όλα, συγχαρητήρια για τη στήλη PC Experience. Ακόμα και για μένα που έχω αρκετή PC εμπειρία, είναι μία από τις πιο ενδιαφέρουσες στήλες του PC Master.

Μπράβο!

Το άρθρο που έγραψες στο τεύχος Φεβρουαρίου για τους Ολυμπιακούς του 2004 με έκανε να σκεφτώ ότι κάτι ανάλογο μπορεί ίσως να αναφερθεί στο περιοδικό μας και για μία άλλη διεύθυνση που πραγματικά αξίζει τον κόπο. Σχετίζεται με τα μάρμαρα της Ακρόπολης που έκλεψε ο Elgin και μετέφερε στο Βρετανικό μουσείο, και είναι φτιαγμένη από κάποια παιδιά στην Κρήτη μαζί με τον Αγγλο(!) δάσκαλό τους. Το URL είναι http://rethymno.forthnet.gr /marbles/.

Μπορώ να πω ότι είναι πολύ όμορφα φτιαγμένο - σχεδόν επαγγελματικό θα έλεγα! Και το θέμα πολύ ενδιαφέρον και καυτό... Αυτή η πρωτοβουλία και δουλειά αξίζει πράγματι μια αναφορά στη στήλη...

Σημείωση: Δεν γνωρίζω κανένα από τα παιδιά αυτά ούτε έχω κάποια άλλη σχέση με το θέμα. Απλώς, το ανακάλυψα και με συγκίνησε ιδιαίτερα, γι' αυτό και θέλω να το γνωστοποιήσω.

maddog@aurora.eexi.gr

Προτού αναφερθώ στο θέμα, θα ήθελα να ευχαριστήσω το φίλο αναγνώστη τόσο για τα καλά λόγια του όσο και για το πολύ ενδιαφέρον θέμα που μας έδωσε την ευκαιρία να παρουσιάσουμε. Είμαι ανοιχτός σε τέτοιες προτάσεις και θεωρώ την επικοινωνία μαζί μου μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου απαραίτητη, διότι η στήλη θα έχει τη δυνατότητα βελτίωσης και, παράλληλα, θα αποκτήσει το ύφος που θέλουν οι φίλοι αναγνώστες.

Ας γυρίσουμε, όμως, στο θέμα μας. Τα παιδιά από την Κρήτη και ο δάσκαλός τους είναι άξιοι συγχαρητήριων. Πράγματι, η σελίδα για τα Ελγίνεια (http://rethymno.forthnet.gr/marbles/) παρουσιάζει το θέμα με άψογο τρόπο, ενώ από σχεδιαστικής-τεχνικής άποψης μπορεί να θεωρηθεί επαγγελματικού επιπέδου. Το φωτογραφικό υλικό είναι πλούσιο, ενώ το κείμενο εξαιρετικά κατατοπιστικό. Μέσω ειδικού αφιερώματος γίνεται αναφορά μέχρι και στην "αθάνατη" Μελίνα Μερκούρη, η οποία είχε κάνει όνειρο ζωής την υπόθεση για την επιστροφή των Ελγινείων στη Ελλάδα. Γενικά, πρόκειται για μία σελίδα φτιαγμένη με αρκετό μεράκι και αγάπη τόσο για το αντικείμενο που πραγματεύεται όσο και και για τον ίδιο τον Web. Από τη στήλη μου και εμένα ένα μεγάλο "μπράβο!!!" σε αυτά τα παιδιά και το δάσκαλό τους.

■

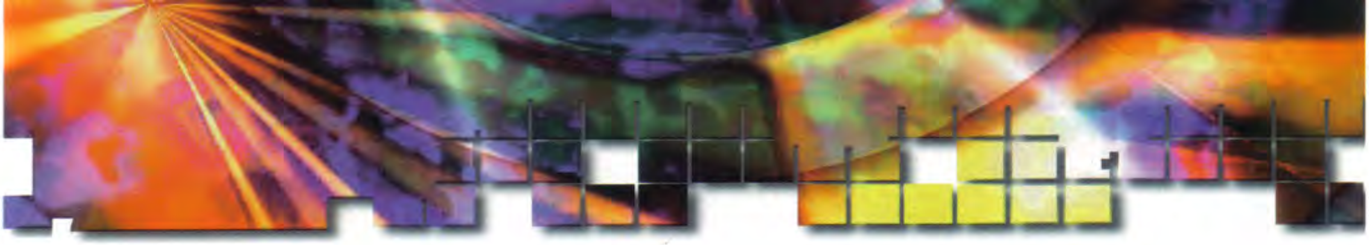
JOYSTICKS & ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ

ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ ΣΤΙΣ ΜΑΧΕΣ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ

του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr



Στο τεύχος αυτό του "PC Master" διαλέξαμε για τις σελίδες του αφιερώματος τα joysticks, τους πιστούς συντρόφους κάθε gamer. Ανεξαρτήτως του είδους παιχνιδιού που τυγχάνει της προτίμησής σας (simulations, shoot' em up, action κ.λπ.), ένα joystick πάντα δημιουργεί μεγαλύτερη αμεσότητα, διευκολύνοντας τόσο την κίνηση στο παιχνίδι όσο και τις μάχες που καλείστε να δώσετε. Ωρα για δράση, λοιπόν!

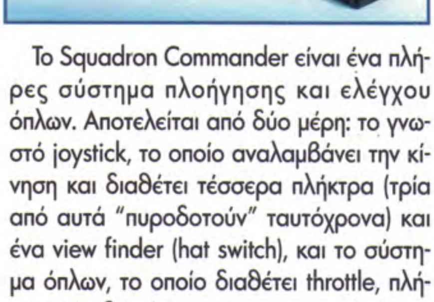


Οι πιο μεγάλοι σε ηλικία φίλοι των παιχνιδιών θα θυμούνται ίσως πόσα joysticks έχουν καταστρέψει μέχρι σήμερα, στην προσπάθειά τους να αντιμετωπίσουν τα αεροπλάνα εχθρικών δυνάμεων, το τεράστιο διαστημόπλοιο των "κακών" εξωγήινων που θέλουν να εισβάλουν στη Γη καθώς και τη "δυνατή" ομάδα ποδοσφαίρου του αντιπάλου. Από την εποχή εκείνη που "joystick" σήμαινε ένα πλαστικό κομμάτι με ένα πλήκτρο στη βάση (ούτε λέξη για εργονομία), έχουν περάσει αρκετά χρόνια και η τεχνολογία έχει επιδράσει σημαντικά και σε αυτόν τον τομέα. Σήμερα, μπορούμε να αναφερόμαστε σε joysticks με τέλεια εργονομία και πλήθος λειτουργιών που μπορούν να ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις όλων των παιχνιδιών που κυκλοφορούν.

Βέβαια, είναι φανερό πως ο κυριότερος στόχος των joysticks είναι να καλύψουν τις ανάγκες των flight simulations, που είναι ίσως τα πιο απαιτητικά παιχνίδια της αγοράς (παράλληλα καλύπτονται και οι ανάγκες όλων των άλλων παιχνιδιών). Αν μας είχε φανεί ως επανάσταση η ενσωμάτωση δύο πλήκτρων και auto fire διακόπτη πριν από μερικά χρόνια, το σημερινό joystick μπορεί να μην καταφέρουμε να το αναγνωρίσουμε. Η λαβή έχει πάρει μορφή παρόμοια με αυτή των χειριστηρίων αεροπλάνου, ο αριθμός των πλήκτρων έχει ανέλθει σε τέσσερα -σε πολλές περιπτώσεις είναι περισσότερα-, ενώ έχουν προστεθεί και νέα στοιχεία. Ενα από αυτά τα νέα στοιχεία είναι το view finder (ή hat switch), το οποίο, στην περίπτωση των flight simulations, δίνει στον "πιλότο" εικόνες (views) γύρω από το αεροπλάνο. Ετσι, για τη συγκεκριμένη λειτουργία δεν είναι πλέον απαραίτητη η χρήση του πληκτρολογίου που καθυστερούσε τον "πιλότο" και αποσπούσε την προσοχή του. Επίσης, ένα άλλο χρήσιμο στοιχείο που έχει προστεθεί είναι το throttle control, με το οποίο ο χρήστης μπορεί να αυξομειώσει κάποια τιμή, όπως, για παράδειγμα, την ταχύτητα του αεροπλάνου. Πολλά joysticks επιτρέπουν τη σύνδεσή τους με σύστημα διαχείρισης όπλων (WCS), το οποίο παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα γρήγορης εναλλαγής των διαθέσιμων όπλων χωρίς και πάλι να αποσπάται η προσοχή του.

Ενα πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό που συναντάμε μόνο στα ακριβά joysticks, τα οποία διαθέτουν πλήθος λειτουργιών, είναι ο προγραμματισμός των πλήκτρων. Αυτό γίνεται συνήθως μέσω ειδικού software που συνοδεύει τη συσκευή και μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο σε πολλά παιχνίδια. Ομως, το joystick δεν αποτελεί τη μόνη λύση ελέγχου της κίνησης των χαρακτήρων ενός παιχνιδιού. Μεγάλη επιτυχία γνωρίζουν τελευταία και τα joypads, που ήδη έχουν "κλέψει" αρκετά μεγάλο μερίδιο της αγοράς. Επίσης, στον ίδιο τομέα πρέπει να συμπεριληφθούν και κάποιες κάρτες οι οποίες προσφέρουν σύνδεση περισσότερων του ενός joystick, σύνδεση του joystick σε φορητό υπολογιστή κ.ά. Για το αφιέρωμά μας έχουμε συγκεντρώσει μεγάλο μέρος της αγοράς των joysticks, ένα μικρό αλλά αντιπροσωπευτικό δείγμα της αγοράς των joypads και δύο "βοηθητικές" κάρτες.

QUICKSHOT SQUADRON COMMANDER



Το Squadron Commander είναι ένα πλήρες σύστημα πλοήγησης και ελέγχου όπλων. Αποτελείται από δύο μέρη: το γνωστό joystick, το οποίο αναλαμβάνει την κίνηση και διαθέτει τέσσερα πλήκτρα (τρία από αυτά "πυροδοτούν" ταυτόχρονα) και ένα view finder (hat switch), και το σύστημα όπλων, το οποίο διαθέτει throttle, πλήκτρα και διακόπτες προγραμματισμού, καθώς και έξι πλήκτρα έτοιμα για "μάχη". Τα πλήκτρα έχουν τοποθετηθεί με πολύ καλό τρόπο και οι εργονομικές λαβές επιτρέπουν τις πολύωρες αναζητήσεις. Οι δύο βάσεις των χειριστηρίων συνδέονται με μια μεταλλική πλάκα που επιτρέπει την αυξομείωση της απόστασης μεταξύ τους. Η QuickShot έχει προβλέψει τη χρήση του συστήματος κάτω από "δύσκολες" καταστάσεις και το προϊόν της διακρίνεται για την πολύ καλή ποιότητα κατασκευής και συνεπώς τη μεγάλη αντοχή του. Επιπλέον, το σύστημα συνοδεύεται από μια δισκέτα, η οποία επιτρέπει τον προγραμματισμό των πλήκτρων ώστε να λειτουργούν σωστά σε κάθε παιχνίδι μέσω του προγράμματος "Cockpit Manager". Το Squadron Commander απευθύνεται κυρίως σε ενήλικες (και λίγο πιο νεαρούς) που ασχολούνται με παιχνίδια πτήσεων.

AGILER AJP348A



Το joypad της Agiler διαθέτει πλήθος πλήκτρων και χαρακτηριστικών. Υπάρχουν, λοιπόν, οκτώ πλήκτρα, το σύστημα ελέγχου κατεύθυνσης και τρεις διακόπτες. Οι δύο διακόπτες χρησιμοποιούνται προκειμένου να ενεργοποιήσουν ή να απενεργοποιήσουν δύο ζεύγη πλήκτρων, ενώ ο τρίτος (τεσσάρων θέσεων) καθορίζει τη λειτουργία του auto fire. Τα δύο αρνητικά χαρακτηριστικά της συσκευής είναι η δυσκολία χρήσης των διακοπτών, και ειδικά του auto fire, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς και η έλλειψη ειδικού software που θα επέτρεπε τον προγραμματισμό των πλήκτρων. Η λειτουργία του throttle πραγματοποιείται μέσω δύο εκ των οκτώ πλήκτρων (απαιτείται η ενεργοποίηση των δύο ζευγών μέσω των διακοπτών) και, έτσι, στο περιβάλλον των Windows 95, το joypad της Agiler μπορεί να καθοριστεί τόσο ως "4-button flight yoke w/throttle"

όσο και ως "4-button gamepad" (και, φυσικά, ως "custom"). Το εν λόγω joypad αποτελεί μια καλή επιλογή, μην περιμένετε όμως να σας ικανοποιήσει η λειτουργία auto fire την οποία διαθέτει.

THRUSTMASTER F-22 PRO



Με το συγκεκριμένο joystick, ξεφύγαμε προς στιγμήν από την έννοια του joystick. Στην περίπτωση του F-22 Pro, πρόκειται για ένα πραγματικό χειριστήριο αεροπλάνου. Θα πρέπει να γίνει ξεκάθαρο ότι το joystick δεν απευθύνεται σε παιδιά, αφού η διάταξη των πλήκτρων και η "σκληρή" λαβή δεν επιτρέπουν κάτι τέτοιο.

Το F-22 Pro είναι ένα πλήρες σύστημα πλοήγησης που διαθέτει τέσσερα πλήκτρα "πυροδότησης" (το βασικό πλήκτρο έχει δύο επίπεδα), τέσσερα (!) hat switches (view finders), τεσσάρων κατευθύνσεων το καθένα, και ένα paddle switch. Βέβαια, η Thrustmaster συνοδεύει το joystick με μια δισκέτα που "μαθαίνει" τα πλήκτρα σε πλήθος παιχνιδιών, ενώ δίνει και τη δυνατότητα προγραμματισμού των πλήκτρων και των hats.

Επίσης, δίνεται η δυνατότητα σύνδεσης του joystick με μια σειρά άλλων προϊόντων της Thrustmaster, όπως το Mark II WCS (ένα προγραμματιζόμενο throttle σύστημα οκτώ πλήκτρων), ένα σύστημα ελέγχου όπλων και το RCS, ένα σύστημα πενταλιών. Για την καλύτερη χρήση του joystick, η εταιρία προτείνει τη χρήση μιας ειδικής κάρτας, της Thrustmaster ACM, που ρυθμίζει την ταχύτητα λειτουργίας και παρέχει δύο game ports. Γενικά, το F-22 Pro είναι ο απόλυτος "σύμμαχος" απέναντι στις σημερινές απαιτήσεις των παιχνιδιών.

GRAVIS BLACKHAWK



Η Gravis ξεκίνησε ώς μια εταιρία κατασκευής joysticks και εξελίχθηκε γρήγορα σε μια "διάσημη" εταιρία κατασκευής καρτών ήχου και συστημάτων ελέγχου (joysticks, joypads κ.ά.). Το Blackhawk αποτελεί μία από τις νέες προτάσεις της Gravis μετά την επιστροφή της στο χώρο των joysticks (υπήρξε ένα διάστημα κατά το οποίο είχε διακόψει την κατασκευή τους). Το joystick της Gravis καθορίζεται ως "3-axis, 4-button" στο περιβάλλον των Windows 95. Η ύπαρξη του throttle αναγνωρίζεται αυτομάτως στο συγκεκριμένο περιβάλλον. Συνολικά λοιπόν, αναφερόμαστε σε ένα joystick που διαθέτει τέσσερα πλήκτρα και ένα throttle. Τα τρία πλήκτρα μπορούν να λειτουργήσουν με τη χρήση ενός χεριού, ενώ το τέταρτο απαιτεί και το δεύτερο χέρι, αφού βρίσκεται στη βάση του joystick. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή στο calibration (δεν διαθέτει διακόπτες για calibrations), μια και η λαβή του joystick είναι ιδιαίτερα ευαίσθητη. Γενικά, πρόκειται για ένα πολύ ανθεκτικό joystick, που έχει ως κύρια χαρακτηριστικά την καλή βάση στήριξης, που επιτρέπει τις απότομες αλλαγές "πορείας", και την εργονομική λαβή, που διατηρεί ξεκούραστο το χέρι. Η ποιότητα κατασκευής, όπως είναι φυσικό, δεν μοιάζει σε τίποτα με αυτή των απλών joysticks του εμπορίου και δείχνει πως η Gravis έχει επιστρέψει δυναμικά στις ρίζες της.

ROCKFIRE AVANT GARDE

Η εντυπωσιακή σχεδίαση του Avant Garde δεν αφήνει σε κανέναν περιθώρια αμφισβήτησης των δυνατοτήτων του. Η εργονομική λαβή του joystick της Rockfire διαθέτει πλήθος πλήκτρων που ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις κάθε παιχνιδιού. Το Avant Garde δηλώθηκε ως "4-button flight yoke w/throttle" στο περιβάλλον των Windows 95 και λειτούργησε χωρίς κανένα πρόβλημα. Σε αυτό βοήθησε και ο διακόπτης τεσσάρων θέσεων που διαθέτει το joystick και προσφέρει τέσσερα διαφορετικά modes λειτουργίας (συνδυασμοί πλήκτρων, view finder και throttle). Η χρήση του joystick είναι πολύ άνετη, κάτι που



οφείλεται στην πολύ καλή τοποθέτηση όλων των πλήκτρων. Εκτός από τα τέσσερα συνηθισμένα πλήκτρα, ο χρήστης έχει στη διάθεσή του ένα view finder (μικρό χειριστήριο για την αλλαγή της θέασης από ένα cockpit) και ένα throttle (βαλβίδα για αυξομειώσεις κάποιας τιμής). Οι διακόπτες του calibration βρίσκονται κάτω από τη βάση, ενώ το Avant Garde δεν διαθέτει "auto fire" διακόπτες. Παρά τη μεγάλη βάση του, το joystick της Rockfire δείχνει να "πάσχει" από καλή στήριξη, ένα πρόβλημα που συναντάμε ακόμα και στα πιο καλά joysticks της αγοράς.

COBRA DELUXE

Ακόμη ένα αναλογικό και -παράλληλα- "πλαστικό" joystick είναι και αυτό που ακούει στο όνομα "Cobra Deluxe". Στο Cobra Deluxe, αν και κυριαρχούν τα πλαστικά μέρη, ο χρήστης θα βρει ένα ξεκούραστο joystick που διαθέτει όλες τις απαραίτητες λειτουργίες. Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δοθεί στη βάση που έχει τοποθετηθεί στο κάτω μέρος της λαβής και στην οποία μπορούμε να στηρίξουμε το χέρι μας στις "ήρεμες" στιγμές του παιχνιδιού. Κατά τα άλλα, το Cobra Deluxe διαθέτει τέσσερα πλήκτρα (το βασικό πλήκτρο πυροδότη-



σης είναι ιδιαίτερα ευαίσθητο και διευκολύνει τη συνεχή χρήση του), view finder (αλλαγή θέασης) και δύο ποτενσιόμετρα για το calibration. Η τοποθέτηση του view finder ανάμεσα από τα δύο πλήκτρα δεν μπορεί να θεωρηθεί θετικό χαρακτηριστικό, αφού στις περιπτώσεις "πανικού" ίσως προξενήσει προβλήματα. Η βάση του joystick, αν και βαριά, δεν μπορεί να θεωρηθεί από τις καλύτερες που δοκιμάσαμε, και ίσως η χρήση μιας πιο σταθερής βάσης να διευκόλυνε τη χρήση της συσκευής. Ευτυχώς, η εργονομική σχεδίασή του σε συνδυασμό με την "ειδική βάση" αποδεικνύονται ιδιαίτερα καλά χαρακτηριστικά, που καθιστούν το Cobra Deluxe ένα αρκετά ξεκούραστο joystick.

LOGIC 3 TORNADO PC



Το "απλό" αναλογικό joystick της Logic 3 ακούει στο όνομα "Tornado PC". Τα πλαστικά μέρη κυριαρχούν, ενώ όλα δείχνουν πως το συγκεκριμένο joystick απευθύνεται σε όσους αναζητούν μια φθηνή λύση, χωρίς ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Οι μικρές διαστάσεις και το λιγοστό βάρος του Tornado PC θα ικανοποιήσουν όσους δεν διαθέτουν πολύ χώρο στο γραφείο τους, καθώς και εκείνους οι οποίοι αναζητούν ένα joystick που θα τους επιτρέπει να το κρατούν και στα χέρια τους. Παρά το λιγοστό βάρος του, το joystick της Logic 3 στηρίζεται πολύ καλά στο γραφείο και αυτό είναι ίσως το πιο θετικό χαρακτηριστικό του. Κατά τα άλλα, το εν λόγω joystick διαθέτει δύο πλήκτρα, ένα διακόπτη "auto fire" και εξισορροπητές των δύο αξόνων. Το joystick ορίζεται ως δύο πλήκτρων και δύο αξόνων στο περιβάλλον των Windows 95, ενώ , στη διαδικασία του calibration, οι δύο εξισορροπητές αποδεικνύονται πολύ χρήσιμοι. Στα αρνητικά χαρακτηριστικά του joystick, πρέπει να αναφέρουμε τη δυσκολία στη χρήση του ενός πλήκτρου, όταν ήδη χρησιμοποιείται το άλλο. Σίγουρα, πάντως, το Tornado PC αποτελεί μια καλή φθηνή λύση κυρίως για παιδιά μικρής ηλικίας.

LOGIC 3 PC INVADER



Στη σχεδίαση του PC Invader, η Logic 3 έχει ακολουθήσει ένα δρόμο πολύ διαφορετικό από αυτόν της σχεδίασης του Tornado PC. Ετσι, στην περίπτωση του PC Invader, πρόκειται για ένα joystick που διαθέτει αξιόλογα χαρακτηριστικά. Με αυτά τα χαρακτηριστικά, το joystick της Logic 3 μπορεί να ανταποκριθεί σε κάθε απαίτηση των παιχνιδιών και να αποτελέσει ένα πολύ καλό "σύμμαχο". Μετά τη σύνδεσή του, ο χρήστης έχει στη διάθεσή του τέσσερα πλήκτρα, ένα χειριστήριο τεσσάρων δρόμων, δύο "auto fire" διακόπτες και εξισορροπητές των δύο αξόνων. Σίγουρα, η χρήση των δύο κύριων πλήκτρων σε παιχνίδια που απαιτούν τη συνεχή πίεσή τους είναι πολύ πιο άνετη από αυτή του Tornado PC. Το μικρό χειριστήριο των τεσσάρων δρόμων επιτρέπει τον έλεγχο της θέασης εκτός του cockpit, σε ένα flight simulation παιχνίδι που υποστηρίζει το συγκεκριμένο στοιχείο. Οι δύο "auto fire" διακόπτες αναφέρονται στα δύο κύρια πλήκτρα του joystick, ενώ τα δύο επιπλέον πλήκτρα είναι τοποθετημένα σε τέτοιο σημείο ώστε να χρησιμοποιούνται άμεσα. Οπως και το Tornado PC, το αναλογικό PC Invader έχει ως κύριο χαρακτηριστικό του την καλή βάση που του επιτρέπει να στηρίζεται πολύ καλά, ενώ η ποιότητα κατασκευής του είναι πολύ ανώτερη από αυτή του Tornado PC.

QUICKSHOT RAIDER 5



Το Raider 5 οφείλει το όνομά του, κατά πάσα πιθανότητα, σε ένα διακόπτη πέντε θέσεων που διαθέτει και ο οποίος επιτρέπει τη ρύθμιση της συνεχούς "πυροδότησης" μέσω των πλήκτρων (καθορίζει το χρονικό διάστημα μεταξύ δύο "πυροδοτήσεων"). Οταν συνδέσαμε το Raider 5 και αρχίσαμε τη δοκιμή του, θυμηθήκαμε τα καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών λόγω της λαβής του joystick. Στην ουσία, πρόκειται για μια μίνι κονσόλα με περιορισμένες δυνατότητες. Πιστεύαμε πως θα αρέσει ιδιαίτερα σε όσους επισκέπτονται τα παραπάνω καταστήματα και έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση της συγκεκριμένης λαβής. Εκτός από τη λαβή, η QuickShot έχει τοποθετήσει στη μίνι κονσόλα της δύο πλήκτρα (σε αρκετή απόσταση από τη λαβή), ένα διακόπτη auto fire ("turbo fire") πέντε θέσεων (μάλλον είναι υπερβολικός ο αριθμός των θέσεων), δύο ποτενσιόμετρα για calibration και, κάτω από τη βάση, δύο διακόπτες οι οποίοι ενεργοποιούν και απενεργοποιούν την επαναφορά της λαβής στο κέντρο των δύο αξόνων. Στο Raider 5 κυριαρχούν τα πλαστικά μέρη, ωστόσο το joystick μπορεί να συμπεριληφθεί μεταξύ των πιο ανθεκτικών joysticks

του αφιερώματος. Αν διέθετε περισσότερα στοιχεία, θα μπορούσαμε να το συμπεριλάβουμε και μεταξύ των καλύτερων, από γενικής πλευράς, joysticks που είχαμε στη διάθεσή μας.

THRUSTMASTER TOPGUN



Το TopGun αποτελεί μία από τις προτάσεις της εταιρίας που φαίνεται πως θα κυριαρχήσει στο χώρο των joysticks, της Thrustmaster. Η εταιρία έχει ξεφύγει από τον παραδοσιακό τρόπο κατασκευής joysticks και προσφέρει πλέον προϊόντα πιστά αντίγραφα χειριστηρίων αεροπλάνων. Το TopGun αποτελεί μία από τις απλές λύσεις τις οποίες προτείνει η Thrustmaster, ξεχωρίζει ωστόσο για την ποιότητα κατασκευής του, την εργονομία κ.ά. Ανετα, μπορούμε να συμπεριλάβουμε το εν λόγω joystick μεταξύ των καλύτερων του αφιερώματος. Εκτός από την εργονομική λαβή που αποδεικνύεται ιδιαίτερα ξεκούραστη, το TopGun διαθέτει τέσσερα πλήκτρα και ένα view finder (ή view hat). Το joystick δεν διαθέτει διακόπτες για calibration (δεν τους χρειαστήκαμε ωστόσο πουθενά) και διακόπτες auto fire. Η ευαισθησία των πλήκτρων επιτρέπει τη γρήγορη "πυροδότηση", ενώ η διάταξή τους θα μας βγάλει από πολύ δύσκολες περιπτώσεις, αφού μας επιτρέπει να "πυροδοτούμε" τρία όπλα ταυτοχρόνως. Το τελευταίο χαρακτηριστικό κρίνεται πολύ σημαντικό, ιδιαίτερα για όσους θέλουν να χρησιμοποιήσουν το joystick σε διαστημικά παιχνίδια. Η βάση του είναι εξαιρετικά σταθερή και είναι κάτι που περιμέναμε άλλωστε. Στο περιβάλλον των Windows 95, το joystick ορίζεται ως Thrustmaster Flight Control System (FCS). Φαίνεται πως η Thrustmaster, εκτός από joysticks, "κατασκευάζει" και πρότυπα για το συγκεκριμένο χώρο.

PRIMAX FIRESTORM GAMESTICK



Η Primax έχει πλέον εισέλθει σε αρκετούς χώρους της Πληροφορικής που αφορούν σε προϊόντα και κυρίως σε αυτά της ευρείας κατανάλωσης. Το Firestorm αποτελεί μία από τις λύσεις της εταιρίας στο χώρο του gaming. Πρόκειται για ένα μικρό και πολύ ελαφρύ joystick, που χαρακτηρίζεται κυρίως από τη λιτή σχεδίασή του. Και εδώ κυριαρχούν τα πλαστικά μέρη, μειώνοντας το κόστος της συσκευής. Το joystick της Primax διαθέτει μία πολύ καλή λαβή, δύο πλήκτρα, ένα διακόπτη "auto fire" και δύο ποτενσιόμετρα για το calibration. Αυτό που σίγουρα θα εκτιμηθεί ιδιαίτερα από το χρήστη είναι η καλή στήριξη του joystick πάνω σε μια επιφάνεια. Το μικρό βάρος του θα διευκολύνει ιδιαίτερα τη χρήση του από παιδιά μικρής ηλικίας, ενώ η λαβή του θα πρέπει να χαρακτηριστεί ως αρκετά ξεκούραστη. Βέβαια, πρόκειται για ένα πολύ απλό joystick που διαθέτει μόνο τις βασικές λειτουργίες και όχι για ένα joystick που θα ικανοποιήσει τους απαιτητικούς gamers. Η εγκατάστασή του στο περιβάλλον των Windows 95 υπήρξε λίγο προβληματική, καθώς δυσκολευτήκαμε να βρούμε ή και να δημιουργήσουμε ένα profile που να του ταιριάζει. Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε την καλή τοποθέτηση των πλήκτρων.

QUICKSHOT SUPER WARRIOR

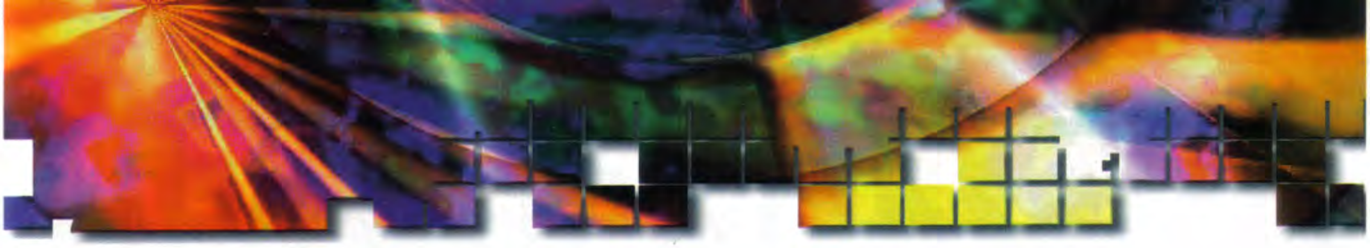
Το joystick της Quickshot δεν ξεχωρίζει μόνο από το χρώμα του -καθώς ξεφεύγει από το συνηθισμένο μαύρο-, αλλά και από τη διαφορετική "φιλοσοφία" του. Στα περισσότερα joysticks δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσουμε και τα δύο χέρια μας, λόγω της διάταξης των πλήκτρων που εκμεταλλεύονται κυρίως τις κινήσεις του αντίχειρα. Στο Super Warrior, τα δύο βασικά πλήκτρα έχουν τοποθετηθεί στις συνηθισμένες θέσεις, ενώ τα άλλα δύο έχουν τοποθετηθεί στη βάση και απαιτούν τη χρήση του δεύτερου χεριού. Εκτός από τα τέσσερα πλήκτρα, το joystick διαθέτει throttle (αυξομειώνει τιμές με τις οποίες ασχολούμαστε συχνά), δύο διακόπτες για calibration και auto fire διακόπτη για τα



δύο βασικά πλήκτρα. Το Super Warrior φάνηκε ιδιαίτερα ανθεκτικό και η στήριξή του σε επιφάνεια είναι από τις καλύτερες που συναντήσαμε, αφού επέτρεπε τις πολύ γρήγορες και σωστές αλλαγές πορείας. Εξάλλου, η Quickshot είναι μια εταιρία η οποία, στον τομέα των joysticks, μας συντροφεύει για αρκετό καιρό και η εμπειρία της αυτή "αντανακλάται" πλήρως στα καλής ποιότητας προϊόντα της. [Σίγουρα, το όνομά του ("Super Warrior") δεν είναι τυχαίο...] Τέλος, στο περιβάλλον των Windows 95, το ορίσαμε ως "4-button flight yoke w/throttle" και λειτούργησε άψογα.

PRIMAX FIRESTORM GAMEPAD

Ο πρώτος χαρακτηρισμός τον οποίο πρέπει να δώσουμε στο joypad της Primax είναι "ιδανικό για παιδικά χέρια". Τόσο η σχεδίαση όσο και το σχήμα, καθώς και η τοποθέτηση των πλήκτρων, δείχνουν πως το Firestorm απευθύνεται σε παιδιά, και μάλιστα μικρής ηλικίας. Παρ' όλα αυτά, δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από οποιοδήποτε joypad της αγοράς, αφού διαθέτει τέσσερα βασικά πλήκτρα, δύο πλήκτρα auto fire και ένα καλό σύστημα ελέγχου κατεύθυνσης. Στο περιβάλλον των Windows 95 καθορίζεται καλύτερα ως "4-button gamepad". Η Primax έχει εισβάλει σε πολλούς τομείς προϊόντων Πληροφορι-





κής και οι χαμηλές τιμές της έχουν κάνει τα προϊόντα της να βρουν μεγάλη ανταπόκριση από τους χρήστες. Το χαμηλό κόστος οφείλεται στο γεγονός ότι κυριαρχούν τα πλαστικά μέρη, που πολλές φορές δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα από άλλα υλικά. Γενικά, το Firestorm θα ικανοποιήσει πολλά παιδιά που χρειάζονται ένα πολύ ελαφρύ joypad με ιδανικές αναλογίες για τις διαστάσεις των δακτύλων τους. Οι μεγαλύτεροι είναι βέβαιο πως θα δυσκολευθούν να το χρησιμοποιήσουν.

INTERACT 3D PROGRAM PAD SV-235



Αν πιστέψατε πως τα joypads έχουν σταματήσει να εξελίσσονται, τότε το 3D Program Pad της Interact θα σας εντυπωσιάσει. Το εν λόγω joypad διαθέτει δέκα προγραμματιζόμενα πλήκτρα, ένα πλήκτρο ειδικού προγραμματισμού και ένα πολύ καλό σύστημα ελέγχου κατεύθυνσης. Για τη σωστή λειτουργία της συσκευής στο περιβάλλον των Windows 95 απαιτείται η εγκατάσταση μίας εκ των δύο δισκετών που συνοδεύουν το 3D Program Pad. Η δεύτερη δισκέτα περιλαμβάνει το πρόγραμμα που επιτρέπει τον προγραμματισμό των δέκα πλήκτρων μέσω ενός on screen menu. Το 3D Program Pad δείχνει πως φέρνει μια νέα εποχή στο χώρο των joypads και πραγματικά αναρωτιόμαστε πώς θα είναι η επόμενη εποχή. Το περίβλημα του joypad είναι κατασκευασμένο από διαφανές πλαστικό, δίνοντας μια ξεχωριστή εικόνα. Είναι μάλλον ξεκάθαρο πως το 3D Program Pad απευθύνεται σε παιδιά μεγάλης ηλικίας αλλά και ενήλικες, λόγω της διάταξης των πλήκτρων. Για όσους εμπιστεύονται περισσότερο από οποιεσδήποτε άλλες λύσεις αυτήν του joypad, το 3D Program Pad αποτελεί το απόλυτο "εργαλείο" δράσης. Η σύνδεσή του απαιτεί μια gameport, αλλά και τη θύρα του πληκτρολογίου με το οποίο συνδέεται σε σειρά.

NEW MEDIA BASICS GAMEPORT



Πρόκειται για μια PCMCIA κάρτα τύπου II που συνεργάζεται με όλα τα γνωστά περιβάλλοντα παιχνιδιών και είναι συμβατή με αναλογικά και ψηφιακά joysticks. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να συνδέσει στη θύρα είτε δύο joysticks, δύο αξόνων και δύο πλήκτρων το καθένα, είτε ένα joystick, τεσσάρων αξόνων και τεσσάρων πλήκτρων. Η κάρτα είναι συμβατή με τη σειρά Sidewinder της Microsoft και υποστηρίζει το Plug'n'Play πρότυπο. Η εγκατάσταση της κάρτας γίνεται με πολύ απλό τρόπο και υπάρχουν tools που αναλαμβάνουν τη διαδικασία του troubleshooting αν υπάρξει πρόβλημα. Η New Media διαθέτει μεγάλη σειρά καρτών για notebooks που αναλαμβάνουν πάρα πολλές λειτουργίες.

THRUSTMASTER ACM GAME CARD



Πολλοί αναγνώστες του περιοδικού έχουν ρωτήσει σχετικά με το πώς θα μπορούσαν να συνδέσουν δύο ή περισσότερα joysticks στον υπολογιστή τους. Η κάρτα της Thrustmaster καταλαμβάνει ένα ελεύθερο slot των 8 ή 16 bits και παρέχει στο χρήστη δύο "διπλές" θύρες (συνολικά, επιτρέπεται η σύνδεση τεσσάρων joysticks). Επίσης, στη συσκευασία της κάρτας, ο χρήστης θα βρει ένα ποτενσιόμετρο που συνδέεται σε μια υποδοχή της κάρτας και του επιτρέπει να ρυθμίσει την ταχύτητα λειτουργίας (ταχύτητα που δέχεται τα σήματα των joysticks) της κάρτας, ώστε να προσαρμόζεται ανάλογα με τις απαιτήσεις του παιχνιδιού. ■

Ευχαριστούμε τις ακόλουθες εταιρίες για την ευγενική προσφορά των joysticks:

- ✔ Διαμαντόπουλος Multi Logi, Αγίας Σοφίας 76 Β, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9313302.
- ✔ Informatics, Εργασίας 2, τηλ.: 2716341.
- ✔ M.I.T. Electronics, Ομήρου 41, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9310576.
- ✔ Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001.
- ✔ Silicon Valley, Μπόταση 14, τηλ.: 3802397.
- ✔ Μιχάλης Φώτογλου, Λέλας Καραγιάννη 14, Πλ. Αμερικής, τηλ.: 8564265.
- ✔ Cyberland, Λυκούργου 46, Ν. Ιωνία, τηλ.: 2719923.

ΠΡΟΣΔΕΘΕΙΤΕ!!!

http://www.

Games out
MULTI-PLAY
The GA
COMP

GAMENET σημαίνει MULTI-PLAYER GAMES μέσω INTERNET!
Η υπηρεσία αυτή της CompuLink είναι γεγονός και η ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΔΩΡΕΑΝ.

Το GameNet είναι κάτι εντελώς πρωτοποριακό, αφού μπορούν να συναντηθούν gamers από όλη την Ελλάδα και να αναμετρηθούν στους δημοφιλέστερους τίτλους που υπάρχουν διαθέσιμοι στην παγκόσμια αγορά των computer games. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα ολοκληρωμένο και πλήρως συγκροτημένο δίκτυο, αποκλειστικά για on-line games, χωρίς καμία επιπλέον χρέωση για όσους από τους συνδρομητές της CompuLink διαθέτουν ή πρόκειται να αποκτήσουν Internet Access.
Με το ειδικό software υποστήριξης των χρηστών, οι συνδρομητές που είναι συνδεδεμένοι στο GameNet αντιμετωπίζονται όπως ακριβώς εάν βρίσκονταν σε ένα τοπικό δίκτυο και έπαιζαν μέσα σε αυτό.

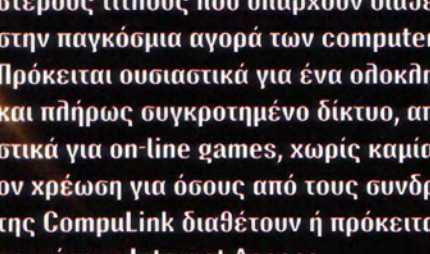
Με τη συνεργασία του

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ!

Ενα από τα χαρακτηριστικά του GameNet είναι και οι συνεχείς διαγωνισμοί που τυγχάνουν της προτίμησης των gamers. Επικές μάχες, γεμάτες δράση, ένταση και απρόοπτα, είναι στην καθημερινή διάταξη. Φυσικά, τα τουρνουά GameNet συνοδεύονται από πλούσια δώρα για τους νικητές. Το μεγαλύτερο, όμως, από όλα τα δώρα είναι η ηθική ικανοποίηση του συναγωνισμού και της συμμετοχής, μια ουσιαστική πραγματικότητα στο μεγάλο ελληνικό δίκτυο GameNet.

ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΑ







COMPULINK
NETWORK

LINE MULTIMEDIA 166+

Η νέα "γραμμή" των multimedia επιδόσεων





Οι Ελληνες κατασκευαστές δείχνουν πως βρίσκονται σε πολύ καλό δρόμο την τελευταία διετία, που χαρακτηρίζεται από τις συνθέσεις ποιοτικών εξαρτημάτων τα οποία εξασφαλίζουν στο χρήστη ποιότητα και αξιοπιστία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο υπολογιστής της παρουσίασής μας.

του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr

Ο Line Multimedia 166+ είναι το αποτέλεσμα της συναρμολόγησης μιας σειράς "διάσημων" εξαρτημάτων, τα οποία έχουν διακριθεί για τις επιδόσεις τους. Βέβαια, η χρήση τέτοιων εξαρτημάτων δεν έχει -τις περισσότερες φορές- νόημα, αν η ρύθμισή τους και ο τρόπος σύνδεσης μεταξύ τους δεν είναι οι καλύτεροι δυνατοί. Στην περίπτωση του Line, αναφερόμαστε σε έναν υπολογιστή με προσεγμένο εσωτερικό μέρος και σωστή τοποθέτηση όλων των επιμέρους υποσυστημάτων. Οι περισσότεροι από εμάς, διαβάζοντας όλα αυτά, θα αναλογίζονται το μεγάλο ποσό που θα πρέπει να διαθέσουν, ωστόσο και σε αυτό το σημείο ο Line μας εκπλήσσει προσφέροντας ένα πολύ καλό λόγο τιμής/απόδοση.

Βάση του Line Multimedia 166+ αποτελεί η motherboard της Bioteq που ενσωματώνει 256 KB pipeline cache. Πάνω σε αυτή είναι "χτισμένος" όλος ο υπολογιστής και φαίνεται πως το συγκεκριμένο εξάρτημα ακολουθεί τις συνολικά καλές επιδόσεις του. Η motherboard, με κωδική ονομασία MB-8500 TVX, υποστηρίζει όλους τους Pentium, Cyrix και AMD επεξεργαστές, ενώ, παράλληλα, υποστηρίζει χρονισμούς ρολογιού της CPU από 50 έως 66 MHz. Βέβαια δεν απουσιάζουν και οι green δυνατότητες οι οποίες επιτρέπουν την εξοικονόμηση ρεύματος. Στις τέσσερις υποδοχές μνήμης, ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει 128 MB RAM, ενώ τα είδη μνήμης που μπορούν να υποστηριχθούν "περιορίζονται"... σε όλα τα γνωστά (EDO, BEDO κ.λπ.). Η cache μνήμη του συστήματος μπορεί να φτάσει τα 512 KB. Ο ενσωματωμένος IDE controller υποστηρίζει, όπως είναι φυσικό, τέσσερις σκληρούς IDE δίσκους, mode 4 και Master Mode μεθόδους λειτουργίας των δίσκων, CD-ROM drives, υψηλής χωρητικότητας δίσκους και LBA mode. Οι I/O δυνατότητες του Line περιλαμβάνουν μία multi-mode παράλληλη θύρα (SPP, EPP, ECP), δύο σειριακές, μία προαιρετική IR και μία PS/2.

Επίσης προαιρετικά, η motherboard δέχεται δύο USB θύρες. Για τη "συνεργασία" της με τις διάφορες κάρτες, η Bioteq διαθέτει τέσσερα ISA 16-bit και τρία PCI slots. Η AMI, ως κατασκευάστρια εταιρία του BIOS, έχει φροντίσει για την υποστήριξη όλων των παραπάνω λειτουργιών. Την "καρδιά" του συστήματος αποτελεί ένας Cyrix P166+ επεξεργαστής, ο οποίος συνδυάζει τις υψηλές επιδόσεις και τη μείωση κόστους του συστήματος. Τα 16 MB EDO RAM (2 x 8) που συνοδεύουν τη motherboard αποτελούν αυτή την εποχή το minimum, αλλά και το standard ποσό μνήμης το οποίο διαθέτουν οι υπολογιστές της αγοράς σε αυτή την κατηγορία. Εξετάζοντας τις μονάδες αποθήκευσης του συστήματος, θα βρούμε ένα floppy drive των 1.44 MB, ένα σκληρό δίσκο Quantum Fireball 2.1 GB και ένα CD-ROM drive Toshiba 12x. Ο σκληρός δίσκος της Quantum αποτελεί αυτή τη στιγμή ένα από τα πιο "πετυχημένα" μοντέλα της αγοράς και συνεχίζει την παράδοση του μικρότερου "αδερφού" του 1.2 GB. Οι επιδόσεις του συγκεκριμένου δίσκου χαρακτηρίζονται κορυφαίες και, βέβαια, θεωρείται μία από τις καλύτερες λύσεις όταν ο χρήστης ασχολείται με multimedia εφαρμογές. Ο Fireball TM 2.1 διαθέτει δύο δίσκους και τέσσερις κεφαλές, ενώ το average seek time (read) ανέρχεται στα 10.5 ms - αποτέλεσμα μικρής καθυστέρησης περιστροφής των 6.67 ms. Με βάση αυτά τα χαρακτηριστικά, ο δίσκος της Quantum αποτελεί μία από τις καλύτερες λύσεις.

Στα χαρακτηριστικά του δίσκου περιλαμβάνονται, επίσης, η ταχύτητα περιστροφής των 4.500 rpm, ο buffer των 128 KB και το MTBF των 400.000 ωρών. Ακόμη, η Quantum έχει "προικίσει" το δίσκο της με σειρά τεχνολογιών οι οποίες διασφαλίζουν -όσο αυτό είναι δυνατό- τη σωστή λειτουργία του. Τις κορυφαίες επιδόσεις του σκληρού δίσκου ακολουθεί το CD-ROM drive της Toshiba, μιας εταιρίας που ξέρει να πρωτοπορεί (μετά την Pioneer) σε κάθε κατηγορία ταχύτητας της συσκευής. Η 12πλή ταχύτητα αποτελεί το βασικό χαρακτηριστικό του CD-ROM drive και, ευτυχώς, η Toshiba είναι μια από τις εταιρίες των οποίων η πραγματική ταχύτητα των drivers πλησιάζει την ονομαστική. Οπως είναι φυσικό, το XM-5702B υποστηρίζει όλα τα γνωστά disk formats, ενώ διαθέτει buffer των 256 KB. Η 12πλή ταχύτητα προσφέρει καλό μέσο χρόνο τυχαίας έρευνας (average random seek time) που μπορεί να ανέλθει και στα 115 ms. Την απεικόνιση των γραφικών έχει αναλάβει - ποια άλλη; - η Stealth 3D 2240 της Diamond. Το μοντέλο αυτό της Diamond διαθέτει 2 MB EDO DRAM, τα οποία μπορούν να αναβαθμιστούν σε 4 MB. Η Stealth 3D σειρά 2240 είναι μία από τις κορυφαίες κάρτες της αγοράς και οι επιδόσεις της στον τομέα των τρισδιάστατων γραφικών είναι αξιέπαινες. Ο γνωστός επιταχυντής γραφικών S3 ViRGE και η 64-μπιτη επιτάχυνση σε συνδυασμό με τη νέα τεχνολογία single-cycle RAM έχουν "μετατρέψει" την εν λόγω κάρτα σε πρότυπο της αγοράς. Η Stealth 3D 2240 ακολουθεί το PCI 2.1 bus, ενώ το bandwidth ανέρχεται στα 135 MHz. Χρησιμοποιώντας ένα καλό monitor, όπως αυτό που συνοδεύει το Line, ο χρήστης μπορεί να πετύχει ρυθμό ανανέωσης κάθετης σάρωσης 85 Hz στην ανάλυση των 800x600 και με πραγματικό χρώμα (24-bit) ή ρυθμό ανανέωσης κάθετης σάρωσης 75 Hz στην ανάλυση 1.280x1.024 με 256 χρώματα. Ο υπολογιστής συνοδεύεται με όλους τους απαραίτητους drivers της κάρτας για Windows 95/3.1x/NT 3.51. Το εσωτερικό του Line κρύβει μία ακόμη κάρτα επέκτασης που καταλαμβάνει ένα ISA slot, την κάρτα ήχου. Η Vibra 16 της Creative (CT2980) δεν είναι η κάρτα των επιδόσεων, αλλά είναι η κάρτα που δεν πρόκειται να παρουσιάσει ποτέ προβλήματα ασυμβατότητας κάτω από οποιοδήποτε περιβάλλον και παιχνίδι. Πρόκειται για μια κάρτα που χρησιμοποιεί FM σύνθεση μέσω της OPL3 τεχνολογίας της Yamaha. Στο bracket υπάρχουν όλες οι απαραίτητες υποδοχές, δηλαδή MIDI/game θύρα, line-in, line-out, mic και speaker, ενώ στο board υπάρχουν connectors για CD-ROM drive, wavetable daughterboard, CD-audio κ.ά.

Γενικά, η κάρτα της Creative είναι μία από τις καλύτερες κάρτες της κατηγορίας της και απευθύνεται σε gamers και χρήστες εφαρμογών οι οποίοι δεν σχετίζονται με τη σύνθεση μουσικής. Ολα τα παραπάνω εξαρτήματα είναι τοποθετημένα σωστά, σε ένα καλής ποιότητας midi case με πιστοποίηση CE, που διαθέτει τροφοδοτικό 200 Watt. Στα bays του case μπορούν να τοποθετηθούν τρείς συσκευές 5.25 ιντσών (η μία καταλαμβάνεται από το CD-ROM drive) και δύο συσκευές 3.5 ιντσών (η μία καταλαμβάνεται από το floppy drive). Ο υπολογιστής συνοδεύεται από ένα πληκτρολόγιο τύπου Microsoft (όχι αυθεντικό), ένα mouse τριών πλήκτρων (και mouse pad), ηχεία Juster AT880 των 80 Watt PMPO και headphone set (μικρόφωνο και ακουστικά). Ειδικά το τελευταίο πρέπει να αναφερθεί ως μια πολύ καλή "συνοδεία" του εξωτερικού modem HiCon που συνοδεύει τον Line. Το modem (V1433VQE) προσφέρει ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων των 33.600 bps και ενσωματώνει voice, fax και data δυνατότητες. Το modem της HiCon αποτελεί μέτρια και φθηνή λύση για όσους δεν θέλουν να διαθέσουν κάποιο μεγάλο ποσό, αλλά χρειάζονται τα χαρακτηριστικά που αναφέραμε.

Αφήσαμε για το τέλος την οθόνη, αφού δεν χρειάζεται να αναφέρουμε πολλά γι' αυτήν. Το όνομα EIZO είναι αρκετό για να μας πείσει ότι πρόκειται για ένα πάρα πολύ καλό monitor. Πρόκειται για το μοντέλο F35 των 15 ιντσών, που αποτελεί μια πολύ καλή επιλογή που φέρει το όνομα μιας μεγάλης εταιρίας.

Γενικά, ο Line Multimedia 166+ είναι το αποτέλεσμα του συνδυασμού πληθώρας ποιοτικών εξαρτημάτων, που μπορεί να ικανοποιήσει κάθε μέσο χρήστη. ■

LINE MULTIMEDIA 166+

MOTHERBOARD: Bioteq MB-8500 TVX
CPU: Cyrix P166+
HDD: Quantum Fireball TM 2.1 GB
RAM: 16 MB EDO
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: Diamond Stealth 3D 2240
CD-ROM DRIVE: Toshiba XM-5702B (12x)
CASE: Midi-tower
ΔΙΑΘΕΣΗ: Γραμμή Computers, τηλ.: 9957657-8
ΤΙΜΗ: 400.000 δρχ. + ΦΠΑ

THRUSTMASTER
Η επόμενη γενιά των joysticks

τις δυνατότητες τις οποίες παρέχουν. Η μεγάλη οικογένεια των συσκευών της Thrustmaster αποτελείται από τέσσερις σειρές: τη flight, την advanced flight, την driving plus και μία ακόμη η οποία περιλαμβάνει δύο "παράξενα προϊόντα". Πρόκειται για το Pro Play Golf (αισθητήρας-βάση για όσους παίζουν golf και θέλουν να προσθέσουν ζωντάνια στο παιχνίδι τους) και το Wizzard Pinball controller (κονσόλα για pinball που προσαρμόζεται στο πληκτρολόγιο).



Ισως να ήταν πολύ δύσκολο να περιγράψουμε μια μικρή -σε αριθμό προϊόντων- σειρά joysticks έχοντας στη διάθεσή μας δύο σελίδες του περιοδικού. Ωστόσο, όταν αναφερόμαστε στη Thrustmaster, όλα αλλάζουν...

του Γιώργου Ροπόδη
gnr@compulink.gr

Η Thrustmaster διαθέτει μεγάλη γκάμα προϊόντων, στα οποία περιλαμβάνονται joysticks, συστήματα ελέγχου όπλων, τιμόνι - κονσόλα, πεντάλ κ.ά. Τα προϊόντα αυτά απευθύνονται στον απαιτητικό gamer ο οποίος "καταναλώνει" πολλές ώρες με σκοπό να τελειώσει την αποστολή που του έχει ανατεθεί στο αγαπημένο του flight simulation. Βέβαια, η υψηλή ποιότητα κατασκευής των προϊόντων της εταιρίας έχει άμεσο αντίκτυπο στο κόστος τους. Αν και, μετά το άκουσμα της τιμής, δεν θα ήταν πολλοί αυτοί που θα συνέχιζαν να δείχνουν ενδιαφέρον, τα joysticks της Thrustmaster μάλλον είναι φθηνά σε σχέση με

Στη διάθεσή μας είχαμε δύο από τα "ισχυρά" μοντέλα των joysticks της εταιρίας, καθώς και μια κάρτα που επεκτείνει τις δυνατότητες του υπολογιστή μας μέσω hardware στον τομέα του gaming.

Το F-22 Pro της Thrustmaster είναι το joystick που ήρθε να ταράξει τα "ήρεμα νερά" του χώρου. Πρόκειται για ένα joystick που δίνει το στίγμα της επόμενης γενιάς της εν λόγω συσκευής, ενσωματώνοντας εντυπωσιακά στοιχεία. Η πρώτη μας επαφή μαζί του μας έκανε να νομίζουμε πως μεταφερθήκαμε σε cockpit αεροπλάνου, λόγω της ξεχωριστής σχεδίασής του. Αυτή η σχεδίαση αποτελεί αντίγραφο του χειριστηρίου αεροπλάνου, ενώ η ποιότητα κατασκευής του ξεφεύγει

από το κατεστημένο στο χώρο των joysticks. Η εγκατάσταση της συσκευής, από πλευράς hardware, γίνεται εύκολα, συνδέοντας το πληκτρολόγιο με το joystick και το joystick με τη θύρα του πληκτρολογίου. Επίσης, απαιτείται η σύνδεση του δεύτερου καλωδίου με την gameport του υπολογιστή. Αν ο χρήστης διαθέτει σύστημα ελέγχου όπλων (WCS, Weapon Control System) ή πεντάλ (RCS, Rudder Control System), θα πρέπει να τα συνδέσει σε σειρά με το F-22 Pro και το πληκτρολόγιο. Η εγκατάσταση του software είναι απλή και περιλαμβάνει ταυτόχρονα και τον έλεγχο καλής λειτουργίας της συσκευής. Το κύριο πρόγραμμα ελέγχου ακούει στο όνομα "Command and Control Center" (C&CC) και αναλαμβάνει τη δημιουργία, τη διόρθωση και το downloading των "ειδικών" αρχείων στο F-22. Τα "ειδικά" αυτά αρχεία περιέχουν πληροφορίες για τα πλήκτρα, ώστε αυτά να αντιστοιχούν σε λειτουργίες του παιχνιδιού. Το F-22 Pro θεωρείται ιδανικό για παιχνίδια στα οποία απαιτείται η χρήση πολλών πλήκτρων του πληκτρολογίου, αφού διαθέτει πλήθος στοιχείων. Ακόμα και το βασικό πλήκτρο "πυροδότησης" που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος της συσκευής διαφέρει από αυτό των άλλων joysticks. Με μια ελαφρά πίεση πραγματοποιείται η απλή "πυροδότηση", ενώ πιέζοντας περισσότερο ενεργοποιούμε την auto fire λειτουργία. Η χρήση του συγκεκριμένου πλήκτρου γίνεται μέσω του μέσου δακτύλου και όχι του δείκτη όπως συνηθίζεται, αφού ο δείκτης καλύπτει τη λειτουργία άλλου πλήκτρου. Την περισσότερη "εργασία" αναλαμβάνει ο αντίχειρας, αφού θα πρέπει να έχει τον έλεγχο ενός πλήκτρου και τεσσάρων hat switches. Υπενθυμίζουμε πως το hat switch επιτρέπει στο χρήστη να βλέπει γύρω από το cockpit ενός αεροπλάνου σε ένα flight simulation. Βέβαια, στο F-22 Pro υπάρχουν τέσσερα (!) τέτοια στοιχεία, τα οποία μπορούν να προγραμματιστούν. Και... για να μη μένει κανένα δάκτυλο του χεριού ελεύθερο, στη βάση της λαβής υπάρχουν δύο switches, ελεγχόμενα από το μικρό δάκτυλο. Το πιο δύσκολο μέρος είναι, χωρίς αμφιβολία, ο προγραμματισμός όλων αυτών των στοιχείων. Ευτυχώς,



όμως, η Thrustmaster συνοδεύει τη συσκευή με πλήρες manual το οποίο θα λύσει όλα τα "μυστήρια".

Για όσους δεν θέλουν να ξοδέψουν αρκετά χρήματα για την απόκτηση ενός F-22 Pro και αναζητούν μια λύση λιγότερο "επαγγελματική", υπάρχει το TopGun. Πρόκειται για ένα joystick που ακολουθεί το Flight Control System (FCS) της ίδιας της Thrustmaster. Αν και δεν μπορεί να συγκριθεί με το F-22 Pro, το TopGun διαθέτει εργονομική λαβή, πλήθος πλήκτρων και γενικά χαρακτηρίζεται από υψηλή ποιότητα κατασκευής. Ο χρήστης έχει στη διάθεσή του τέσσερα πλήκτρα και ένα hat switch, ενώ η λαβή προσφέρει γρήγορη αλλαγή "πορείας". Και αυτό το joystick, όπως το F-22 Pro, δεν απευθύνεται σε παιδιά μικρής ηλικίας, κάτι που γίνεται αντιληπτό από τη διάταξη των πλήκτρων. Η αναγνώριση της συσκευής στο περιβάλλον των Windows 95 γίνεται μέσω του καθορισμού της ως Thrustmaster Flight Control System. Βέβαια, και στην

THRUSTMASTER

ΕΙΔΟΣ: Joysticks
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Thrustmaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Silicon Valley, Μπόταση 14, τηλ.: 3802397

περίπτωση του TopGun, αναφερόμαστε σε ένα joystick που διαφέρει κατά πολύ από τα κοινά joysticks, κυρίως όσον αφορά στην άριστη ποιότητα κατασκευής.

Εκτός από τα εντυπωσιακά joysticks, η Thrustmaster κατασκευάζει και προτείνει τη χρήση μιας ασυνήθιστης κάρτας ειδικά σε όσους διαθέτουν Pentium υπολογιστές, της ACM game card. Μέσω αυτής της κάρτας, ο χρήστης μπορεί να αυξομειώσει την ταχύτητα ενός παιχνιδιού. Αυτό γίνεται με τη χρήση ενός ποτενσιόμετρου που συνοδεύει την κάρτα και συνδέεται μαζί της. Η βασική λειτουργία της κάρτας είναι να προσφέρει στο χρήστη δύο gameports για τη σύνδεση δύο ή τεσσάρων joysticks.

Η Thrustmaster έχει κάνει ένα μεγάλο βήμα στη δημιουργία μιας νέας γενιάς joysticks. Βασικά χαρακτηριστικά τους είναι το υλικό κατασκευής τους και το κοινό στο οποίο απευθύνονται. Γενικά, τα joysticks της Thrustmaster θεωρούνται ο ιδανικός "σύντροφος" για να τους καταδιώκετε και όχι να σας καταδιώκουν...

Αξίζει, τέλος, να σημειώσουμε πως η Silicon Valley, αντιπρόσωπος της Thrustmaster στην Ελλάδα, εισάγει επίσης το περίφημο CH Virtual Pro της Elite, για το οποίο επιφυλασσόμαστε να αναφερθούμε αναλυτικότερα σε επόμενο τεύχος του περιοδικού. ■

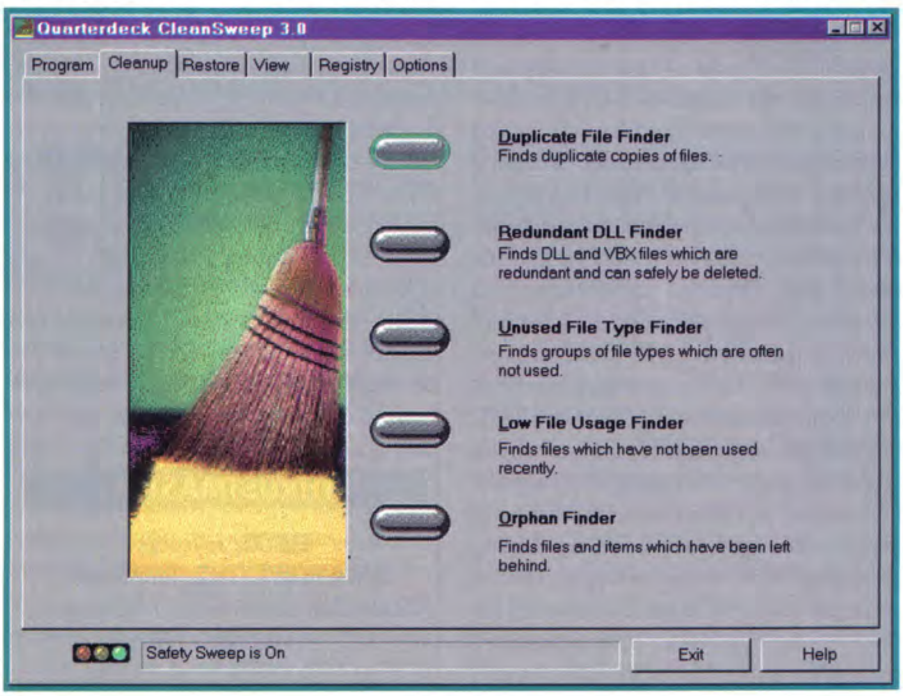
CLEANSWEEP 3.0
Βάλτε μία σκούπα στον υπολογιστή σας!

Η εποχή κατά την οποία ένας σκληρός δίσκος με μέγεθος 10 MB ήταν αρκετός για τον υπολογιστή μας έχει περάσει ανεπιστρεπτί. Τότε τα προγράμματα ήταν μικρά σε μέγεθος και το πλήθος των αρχείων που χρησιμοποιούσαν περιορισμένο. Ενα από τα κυριότερα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο σημερινός χρήστης είναι τα άχρηστα αρχεία που καταλαμβάνουν πολύτιμο χώρο στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή του όπως αχρησιμοποίητα αρχεία γραμματοσειρών, αρχεία του συστήματος, άχρηστα προγράμματα, περιττά αρχεία 16bit προγραμμάτων, αλλά ακόμα και αρχεία που δεν χρησιμοποιεί συχνά.

του Κώστα Γαβρίνα
gavrinas@compulink.gr

Η εγκατάσταση προγραμμάτων σήμερα είναι μία υπόθεση που εμπεριέχει κάποιο ρίσκο. Με τον ερχομό των Windows 3.0, πριν από αρκετά χρόνια, όλοι οι χρήστες ανακάλυψαν ότι είναι ιδιαίτερα εύκολη η εγκατάσταση μεγάλων εφαρμογών. Δεν ήταν όμως εξίσου εύκολη η απεγκατάστασή τους! Τα σύγχρονα προγράμματα, εκτός από τα αρχεία που εγκαθιστούν, είτε σε κάποιο συγκεκριμένο folder είτε (συνήθως) σε κάποιο sub-folder των Windows, τροποποιούν διάφορα αρχεία του συστήματος (όπως τα autoexec.bat, config.sys, win.ini και system.ini), ενώ επίσης προσθέτουν ή τροποποιούν εγγραφές στη registry database των Windows 95. Ακόμα χειρότερα, αρκετά αρχεία χρησιμοποιούνται από πολλές εφαρμογές και η αφαίρεσή τους, όταν διαγράφουμε κάποια από αυτές, μπορεί να αποβεί καταστροφική για τις υπόλοιπες. Η απλή επιλεκτική διαγραφή κάποιων προγραμμάτων και folders δεν επαρκεί. Πόσα DLLs και shortcuts θα μείνουν για να στοιχειώνουν τον υπολογιστή σας;

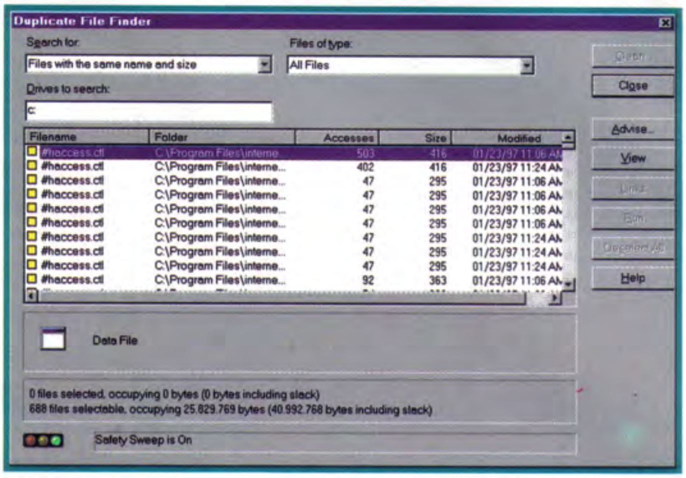
Μερικά προγράμματα παρέχουν τη δυνατότητα για uninstall αλλά η άριστη λειτουργία τους εξαρτάται από το φιλότιμο(!) των δημιουργών τους. Μερικοί μπορεί να ισχυριστούν ότι τα προγράμματα για uninstall σε οποιαδήποτε μορφή μπορούν να προξενήσουν περισσότερα προβλήματα από όσα αναμένεται να επιλύσουν, όταν χρησιμοποιούνται από αρχάριους χρήστες. Το CleanSweep, ωστόσο, είναι το εργαλείο που θα κάνει τη "βρώμικη δουλειά" για λογαριασμό σας, διαγράφοντας μόνο τα αρχεία που σχετίζονται με το πρόγραμμα που θέλετε να διαγράψετε. Πολλά προγράμματα ακόμα δεν έχουν τη δυνατότητα uninstall. Σε αυτό ακριβώς το σημείο έρχεται το CleanSweep να δώσει τη λύση σε απελπισμένους χρήστες. Δεν πραγματοποιεί μόνο απεγκατάσταση προγραμμάτων αλλά ταυτόχρονα εντοπίζει και να αφαιρεί αρχεία που έχουν "ξεμείνει" από προηγούμενες ημιτελείς απεγκαταστάσεις. Υπάρχει ακόμη η δυνατότητα για μετακίνηση, back-up και αντιγραφή των

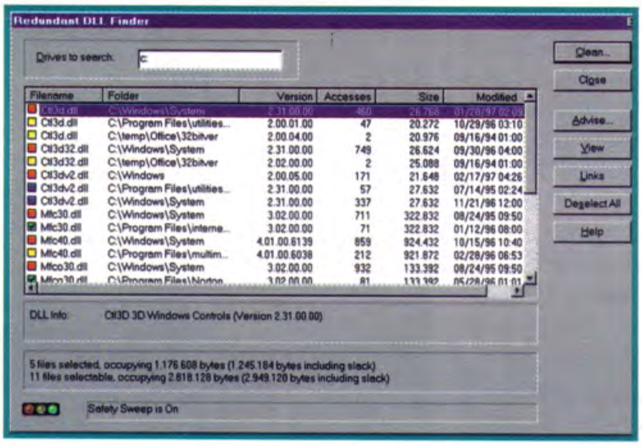


προγραμμάτων. Το CleanSweep ήταν το πρώτο πρόγραμμα για uninstall που κυκλοφόρησε σχεδιασμένο για Windows 95. Πιο πριν η Quarterdeck είχε κατασκευάσει την πρώτη έκδοση του CleanSweep, ένα απλό utility για την απεγκατάσταση των περισσότερων εφαρμογών για Windows. Η επέλαση των Windows 95 δημιούργησε νέα δεδομένα και γέννησε νέα προβλήματα στον τομέα της εγκατάστασης/απεγκατάστασης των εφαρμογών. Πολλοί χρήστες εγκαθιστούσαν και απεγκαθιστούσαν εφαρμογές πολύ συχνά. Για την κάλυψη των δημιουργηθεισών αναγκών κυκλοφόρησε η έκδοση του CleanSweep για Windows 95. Η έκδοση 3.0, που είναι η τελευταία μέχρι τώρα, καταλαμβάνει αρκετό χώρο στο δίσκο σας, κάτι που αποδεικνύει τις δυνατότητές της. Στις δισκέτες εγκατάστασης του CleanSweep συμπεριλαμβάνονται οι εκδόσεις 16 και 32 bit για Windows 3.1 και Windows 95 ή NT. Είναι ίσως από τα πλέον πολύτιμα προγράμματα που μπορείτε να έχετε στον υπολογιστή σας, αν και η χρήση που ενδεχομένως θα του κάνετε δεν θα είναι πολύ συχνή. Κάποιος ίσως προβάλλει το επιχείρημα ότι τα Windows 95 έχουν ενσωματωμένη τη δυνατότητα για uninstall. Οντως ισχύει αυτό, αλλά ο uninstaller των Windows 95 δεν είναι αρκετός. Μπορεί να κάνει uninstall σε αρκετές εφαρμογές αλλά όχι σε όλες όσες έχουν εγκατασταθεί. Από το δικό μου μηχάνημα έχουν περάσει πολλές εφαρμογές -κυρίως shareware προγράμματα- αλλά μόνο για τα μισά από αυτά μπορούσα να κάνω απεγκατάσταση χρησιμοποιώντας τον uninstaller των Windows 95!

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ-ΠΡΩΤΗ ΕΠΑΦΗ

Η εγκατάσταση του CleanSweep είναι πολύ εύκολη υπόθεση. Ο χρήστης απαντά σε μία σειρά από πολύ απλές ερωτήσεις και με την ολοκλήρωσή τους έχει στη διάθεσή του μία ομάδα από shortcuts. Ετσι, πέρα από το κυρίως πρόγραμμα, υπάρχουν τα Smart Sweep, Usage Watch, Read Me και Uninstall. Το Smart Sweep -όταν είναι ενεργοποιημένο- σημειώνει κάθε αρχείο που εγκαθίσταται στο δίσκο και κάθε αλλαγή που γίνεται στα αρχεία του συστήματος. Το Usage Watch σημειώνει το πλήθος των προσβάσεων που έχουν τα αρχεία στο δίσκο σας, έτσι ώστε οι συγκεκριμένες πληροφορίες να χρησιμοποιηθούν προκειμένου να αποφασίσουμε εάν κάποια αρχεία μπορούν να αποσυρθούν από το δίσκο, εφόσον δεν χρησιμοποιούνται πλέον τακτικά.



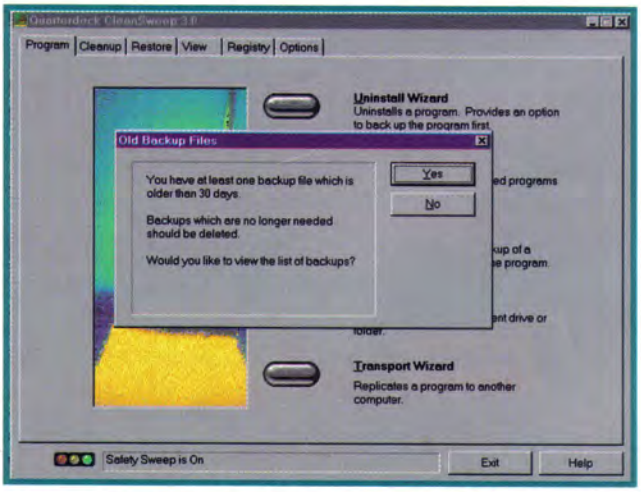


Αναζήτηση των πολλαπλών αρχείων...

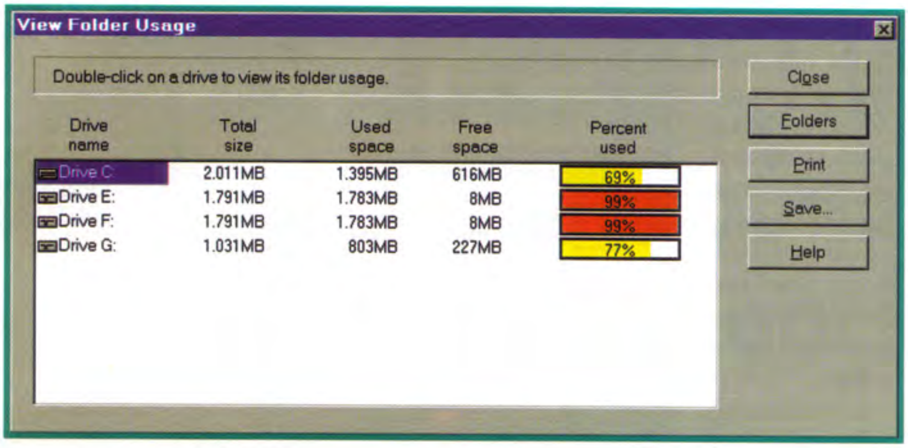
... και επαναλαμβανόμενων DLLs.

Το CleanSweep, μετά την εγκατάστασή του, θα αναλάβει να τακτοποιήσει το σκληρό σας δίσκο, ξεκαθαρίζοντας το ψηφιακό χάος που θα επικρατεί εκεί. Εκτός από απεγκαταστάσεις προγραμμάτων, μπορεί να εντοπίζει πολλαπλά αρχεία (αρχεία με ίδιο όνομα ή/και μέγεθος ή/και ημερομηνία) σε διάφορα folders και DLLs με ίδιο όνομα αλλά διαφορετικές εκδόσεις ή "ορφανά" αρχεία (που δεν χρησιμοποιούνται από κάποιο πρόγραμμα - όπως είναι τα shortcuts σε αρχεία που έχουμε διαγράψει).

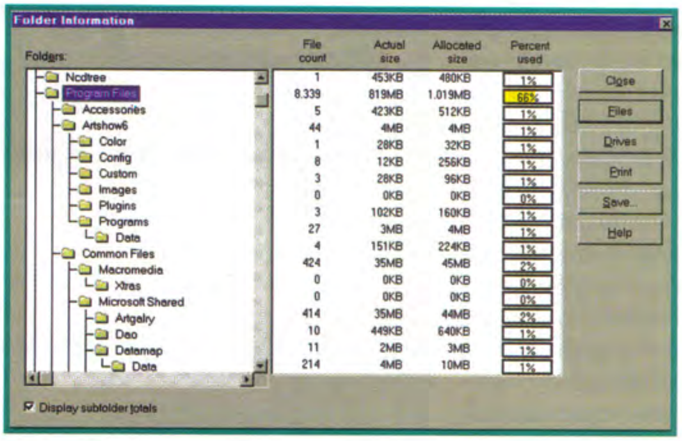
Η "καρδιά" του CleanSweep είναι η απεγκατάσταση των προγραμμάτων. Αυτή μπορεί να γίνει, όπως θα δούμε, με back-up των προς διαγραφή αρχείων και εγγραφών ώστε να είναι δυνατή η επαναφορά τους (όλων ή κάποιων από αυτά) εκ των υστέρων. Το CleanSweep δρα με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο όταν απεγκαθιστά προγράμματα των οποίων έχει καταγράψει την εγκατάσταση. Στην αντίθετη περίπτωση, όμως, όταν δηλαδή απεγκαθιστά προγράμματα των οποίων δεν



Κατά την εκκίνηση το CleanSweep μας ρωτά εάν θέλουμε να δούμε τον κατάλογο με τα παλιά back-up.

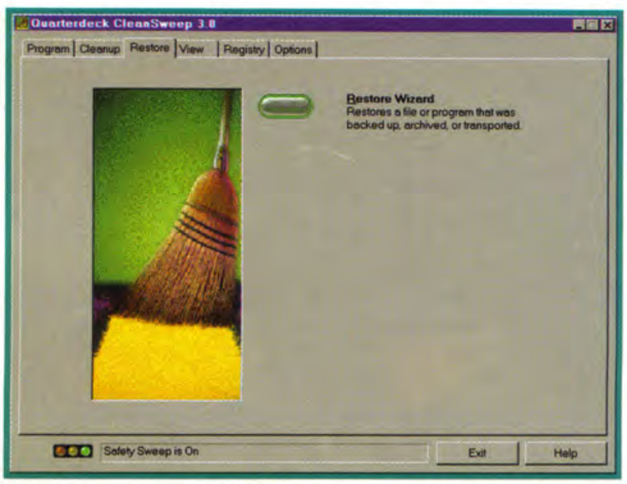


Ποσοστό κάλυψης των δίσκων από αρχεία...



...και ποσοστό κάλυψης καθενός από τα folders.

έχει καταγραφεί η εγκατάσταση, έχει την τάση να μη διαγράφει μερικά αρχεία (συνήθως .VBX ή .DLL). Επίσης, μπορεί να κάνει λάθη ακόμη και σε καταγραμμένες εγκαταστάσεις. Σημειώνουμε μία περίπτωση όπου κάποιο πρόγραμμα εγκαθιστούσε ένα σετ από γραμματοσειρές στο win.ini. Το CleanSweep δεν έλαβε υπόψη το γεγονός ότι τα Windows 95 μεταφέρουν τον κατάλογο των γραμματοσειρών από το win.ini στο registry, όταν γίνεται επανεκκίνηση του υπολογιστή. Κατά την απεγκατάσταση, αφαιρέθηκαν οι εγγραφές από το win.ini αλλά όχι και από το registry! Το CleanSweep, όταν ξεκινά τη λειτουργία του, ερευνά το σκληρό δίσκο προκειμένου να σχηματίσει μία όψη της δομής και των αρχείων που περιέχει. Από εκεί και πέρα, οι wizards που διαθέτει θα καθοδηγήσουν το χρήστη εύκολα για ό,τι θέλει να κάνει. Πέρα από αυτά, η έκδοση 3.0 περιλαμβάνει το Safety Sweep, προσφέροντας την καλύτερη προστασία απέναντι σε τυχαίες διαγραφές σημαντικών αρχείων, έχει δυνατότητα Update-It μέσω του Internet, ενώ έχει database με πληροφορίες για 1.000 εφαρμογές ώστε να μπορεί να επιτύχει την αποτελεσματικότερη και ασφαλέστερη διαγραφή τους.



Ο Restore Wizard, η χρήση του οποίου θα μας απαλλάξει από πολλά βάσανα.

PROGRAM

Με την εκκίνηση του CleanSweep έχουμε στη διάθεσή μας τις εξής επιλογές: Program, Clean-up, Restore, View, Registry και Options. Υπάρχει επίσης και ένα πλήκτρο για βοήθεια, η οποία μάλλον δεν θα σας χρειαστεί. Ας δούμε τις επιλογές αναλυτικά.

Με την Program έχουμε τη δυνατότητα να απεγκαταστήσουμε κάποια εφαρμογή (όπου μας παρέχεται η δυνατότητα back-up πρώτα), να συμπιέσουμε εφαρμογές που δεν χρησιμοποιούνται συχνά ώστε να κερδίσουμε χώρο, να δημιουργήσουμε ένα συμπιεσμένο back-up μιας εφαρμογής δίχως να τη διαγράψουμε, να μεταφέρουμε μία εφαρμογή σε διαφορετικό δίσκο ή folder ή να αντιγράψουμε μία εφαρμογή σε έναν άλλο υπολογιστή όπως ένας notebook. (Πιστεύω ότι δεν καταπατάμε την άδεια χρήσης λογισμικού που έχουμε για το πρόγραμμα που αντιγράφουμε. Εξάλλου, εμείς θα χρησιμοποιούμε το πρόγραμμα είτε στον έναν είτε στον άλλον υπολογιστή και, βέβαια, όχι ταυτόχρονα!)

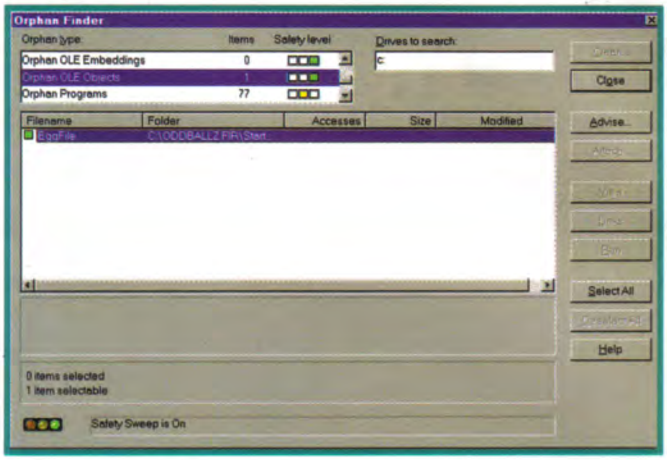
Ας δούμε την πρώτη επιλογή, της απεγκατάστασης, με τον εύγλωττο τίτλο Uninstall Wizard. Επιλέγοντάς την, σε ένα παράθυρο βλέπουμε όσα προγράμματα έχουμε εγκαταστήσει και η εγκατάστασή τους έχει καταγραφεί από το Smart Sweep, καθώς και τα προγράμματα που περιέχονται στο Start Menu των Windows 95. Εάν το πρόγραμμα που επιθυμούμε να απεγκαταστήσουμε δεν εμφανίζεται εδώ, μπορούμε, με το πλήκτρο Search, να το εντοπίσουμε μέσα από έναν κατάλογο με όλα τα .exe αρχεία, ο οποίος θα μας εμφανιστεί ταξινομημένος είτε ως προς το όνομα του αρχείου είτε ως προς το folder στο οποίο ανήκει. Οταν ολοκληρώσουμε την επιλογή του προγράμματος, το CleanSweep μας ρωτά για το folder στο οποίο θέλουμε να τοποθετηθεί το back-up του προγράμματος που θα διαγραφεί. Επισημαίνεται ότι, εκτός από τα αρχεία που θα διαγραφούν, θα κρατηθούν στο back-up και οι τυχόν εγγραφές στα αρχεία του συστήματος ή το registry, ώστε όταν επιθυμήσουμε την επαναφορά του προγράμματος, να έχουμε επιστροφή και

όλων των ρυθμίσεών του. Κατόπιν, ερωτώμεθα εάν θα επιβεβαιώνουμε κάθε διαγραφή που θα γίνεται - κάτι που, γενικά, δεν είναι αναγκαίο. Τέλος, βλέπουμε το μέγεθος των αρχείων που θα απεγκατασταθούν. Ολα φαίνονται εύκολα και απλά και πράγματι έτσι είναι! Επισημαίνεται ότι κατά την εκκίνηση του CleanSweep και εφόσον υπάρχουν παλαιότερα back-up καθορισμένου από εμάς χρονικού διαστήματος, μας ζητείται να τα ελέγξουμε προκειμένου να διαγράψουμε κάποια από αυτά που ενδεχομένως δεν χρειάζονται πλέον. Οι επιλογές Archive Wizard και Backup Wizard λειτουργούν με παρόμοια διαδικασία. Η πρώτη συμπιέζει προγράμματα που δεν χρησιμοποιούνται συχνά, ενώ η δεύτερη κάνει back-up των προγραμμάτων (χωρίς να τα διαγράφει). Με την επιλογή Move Wizard μπορούμε να μετακινήσουμε κάποια εφαρμογή σε διαφορετικό folder ή δίσκο. Αφού την επιλέξουμε με τον τρόπο που περιγράψαμε παραπάνω, το CleanSweep μας ρωτά σχετικά με τον προορισμό που θέλουμε να έχει το πρόγραμμα. Τέλος, με την επιλογή Transport Wizard μπορούμε να μεταφέρουμε κάποια εφαρμογή σε άλλο υπολογιστή. Τονίζουμε ότι με τις επιλογές Move και Transport Wizard δεν μετακινούνται/αντιγράφονται μόνο τα αρχεία αλλά γίνονται και οι απαραίτητες ρυθμίσεις ώστε τα προγράμματα να είναι έτοιμα για χρήση στον προορισμό τους.

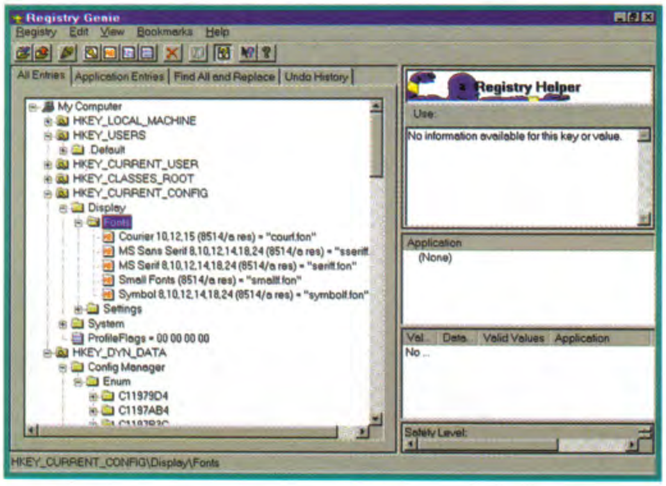
CLEANUP

Με την επιλογή Cleanup μπορούμε να "καθαρίσουμε" το δίσκο μας από πολλαπλά αρχεία ή από άλλα άχρηστα ή σπανίως χρησιμοποιούμενα. Συγκεκριμένα, μπορούμε να βρούμε πολλαπλά αντίγραφα αρχείων με ίδιο όνομα, ίδιο όνομα και μέγεθος ή ίδιο όνομα, μέγεθος και ημερομηνία. Καθένα από αυτά επισημαίνεται με κάποιο χρώμα, ανάλογα με το βαθμό "επικινδυνότητας" που εμπεριέχει η διαγραφή του. Συγκεκριμένα, με πράσινο χρώμα επισημαίνονται αυτά που μπορούν να διαγραφούν άφοβα, με κόκκινο αυτά που απαγορεύεται να διαγραφούν και με κίτρινο αυτά των οποίων η διαγραφή ίσως προκαλέσει προβλήματα. Για τα τελευταία (τα "κίτρινα"), που δηλώνονται ως υποψήφια για διαγραφή, το CleanSweep δεν θα προχωρήσει στη διαγραφή τους παρά μόνο εάν το Safety Sweep είναι ανενεργό και ο χρήστης, τσεκάροντάς τα, απαιτήσει τη διαγραφή τους. Με μπλε χρώμα επισημαίνονται τα αρχεία για τα οποία το CleanSweep δεν μπορεί να αποδώσει έναν κωδικό βαθμού επικινδυνότητας.

Για κάποιο αρχείο που είναι προς διαγραφή, το πρόγραμμα μπορεί να μας συμβουλεύσει για το τι πρέπει να κάνουμε.



Βρήκαμε ένα OLE object που δεν αντιστοιχεί πουθενά και θα το διαγράψουμε.

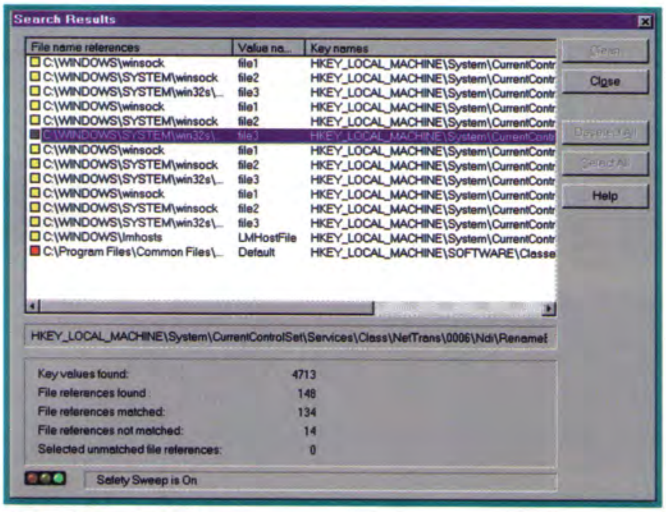


Ο Registry Editor σε δράση.

Επίσης, μπορούμε να δούμε τα αρχεία που το χρησιμοποιούν ή αυτά που χρησιμοποιεί το ίδιο. Αυτό είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για την περίπτωση των "κίτρινων" αρχείων. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, σας συνιστούμε να επιτρέπετε το back-up από το CleanSweep των αρχείων που προτίθεστε να διαγράψετε.

Με την επιλογή Unused File type finder μπορείτε να εντοπίσετε αρχεία που δεν χρησιμοποιούνται καθόλου όπως είναι τα συμπιεσμένα, display drivers, αχρησιμοποίητες γραμματοσειρές, αρχεία help, screen savers κ.ά. Παρ' όλο που το CleanSweep προτείνει τη διαγραφή κάποιων από αυτά, καλό είναι να προσέχετε διότι μπορεί να τα χρειαστείτε στο μέλλον και να έχετε διαγράψει κατά λάθος και το back-up που δημιουργεί το CleanSweep κατά τη διαγραφή τους. Και σε αυτήν την επιλογή έχουμε τον χρωματικό κώδικα, τα πλήκτρα για συμβουλές και τις σχέσεις των αρχείων με άλλα.

ΥΠΕΡ	ΚΑΤΑ
Απλούστατο στη χρήση και πολύτιμος βοηθός είτε στην απεγκατάσταση προγραμμάτων είτε στον καθαρισμό του δίσκου από περιττά αρχεία.	**Μερικές φορές κάνει λανθασμένες ενέργειες ή δίνει λανθασμένες συμβουλές. Δεν είναι αρκετά "έξυπνο" ώστε να αντιμετωπίζει με επιτυχία απεγκαταστάσεις εφαρμογών που δεν έχει καταγράψει.**



Καθαρίζοντας το registry.

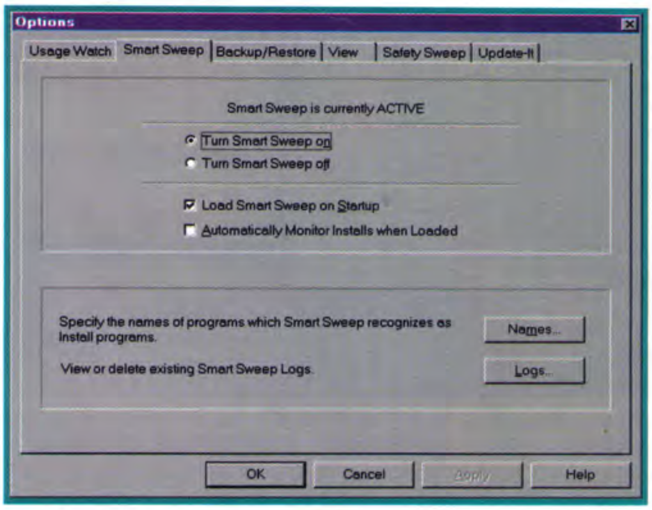
Το Low File Usage Finder είναι, όπως δηλώνει και το όνομά του, ευρετήριο αρχείων που χρησιμοποιούνται ελάχιστα. Εδώ μπορούμε να δούμε την ημερομηνία τελευταίας τροποποίησης κάποιου αρχείου ή τελευταίας πρόσβασης σε αυτό, ώστε να εντοπίσουμε τα "αραχνιασμένα" αρχεία και να απαλλαγούμε από αυτά! Η ταξινόμηση μπορεί να γίνει με βάση μία από τις δύο ημερομηνίες που περιγράψαμε πιο πάνω αλλά και με βάση το όνομα, το folder που βρίσκονται, το μέγεθος ή το πλήθος προσβάσεων σε αυτά. Οι χρωματικοί κωδικοί και τα υπόλοιπα πλήκτρα βρίσκονται και πάλι μαζί μας.

Με το Orphan Finder, το CleanSweep εντοπίζει αρχεία που είναι "ορφανά" (ή αδέσποτα - αν προτιμάτε). Τέτοια είναι τα shortcuts ή file associations που αντιστοιχούν σε ανύπαρκτα προγράμματα, OLE embeddings, OLE objects κ.λπ.

RESTORE ΚΑΙ ΑΛΛΑ

Η επιλογή Restore προσφέρει την επαναφορά στην αρχική κατάσταση κάποιου προγράμματος το οποί έχουμε διαγράψει και κάνει back-up κατά το παρελθόν. Ξεκινώντας το Restore Wizard, μας ζητείται να επιλέξουμε το back-up που θέλουμε να επαναφέρουμε και εάν επιθυμούμε την επαναφορά όλων των αρχείων και εγγραφών που περιέχει ή, επιλεκτικά, κάποιων από αυτές. Σε περίπτωση που τα αρχεία βρουν άλλα ομώνυμα κατά την επαναφορά τους, μπορούμε να καθορίσουμε εάν η αντικατάσταση αυτών θα γίνει μόνο από τα νεότερα, από όλα ή από κανένα. Επίσης, μπορούμε να καθορίσουμε και το folder στο οποίο θα γίνει η επαναφορά, αν και προτείνεται να χρησιμοποιηθεί αυτό που ήταν αρχικά πριν από το back-up.

Με την επιλογή View μπορούμε να δούμε το Master Log Report, όπου καταγράφονται όλες οι ενέργειες του CleanSweep, το Savings report όπου



Οι επιλογές για το SmartSweep.

βλέπουμε το μέγεθος του απελευθερωμένου χώρου ύστερα από κάποια απεγκατάσταση, το χώρο που καταλήφθηκε από το back-up και τον συνολικά ωφέλιμο χώρο μετά τη διαδικασία. Επίσης, μπορούμε να δούμε και τη χρήση των folders ανάλογα με το μέγεθος που καταλαμβάνουν στο δίσκο.

Η επιλογή Registry αφορά στο registry των Windows 95. Περιλαμβάνει τα Registry Genie και Registry Sweep. Με το πρώτο μπορούμε να κάνουμε editing στο registry χρησιμοποιώντας πολλές τεχνικές για το χρήστη. Δεν θα το συνιστούσαμε, πάντως, σε αρχάριους! Το Registry Sweep αναλαμβάνει να καθαρίσει το registry από αχρησιμοποίητες εγγραφές. Και εδώ υπάρχουν η γνωστή μας δυνατότητα για back-up και ο χρωματικός κώδικας για τις εγγραφές.

Τελευταία επιλογή είναι η Options. Από εδώ καθορίζουμε όλες τις παραμέτρους λειτουργίας του CleanSweep. Μπορούμε έτσι να καθορίσουμε εάν τα Usage Watch και Smart Sweep θα ενεργοποιούνται αυτόματα με την εκκίνηση των Windows, το folder όπου θα τοποθετούνται τα back-up και reports και κάθε πότε θα λειτουργεί η υπηρεσία Update-It. Αυτή η υπηρεσία επιτρέπει στο πρόγραμμα να συνδέεται μέσα από το Internet με το site της Quarterdeck και να παίρνει updates για το ίδιο. Η επιλογή Update-It μπορεί να ενεργοποιηθεί και χειροκίνητα μέσω ενός πλήκτρου από τα Options.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το CleanSweep μπορεί να σας απαλλάξει από πολλά προβλήματα τόσο κατά την απεγκατάσταση προγραμμάτων όσο και κατά τον καθαρισμό του δίσκου σας από περιττά αρχεία. Εάν έχετε την (κακή;) συνήθεια να βάζετε και να βγάζετε εφαρμογές κάθε τόσο, θα σας φανεί πολυτιμότερο από οτιδήποτε άλλο έχετε στον υπολογιστή σας. Και στην περίπτωση όμως που αποφασίσετε να απεγκαταστήσετε μία εφαρμογή μπορείτε να την απομακρύνετε χωρίς να χρειαστεί να κάνετε την προσευχή σας! Ισως πρόκειται για το πιο αναγκαίο συμπλήρωμα των Windows. ■

CLEANSWEEP 3.0

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PC με 386 ή ανώτερο και Windows 3.1, 95 ή NT (3.51 ή ανώτερα), 4 MB RAM (12 MB σε NT Workstation, 16 MB σε NT Server), 12 MB χώρο στο σκληρό δίσκο.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Quarterdeck

ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ
ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

κάισσα

ΤΕΥΧΟΣ III · ΜΑΡΤΙΟΣ 1997 Π.Χ. · ΤΙΜΗ: 3 ΧΡΥΣΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ

Τεύχος Εισβολής



HEROES OF DEFIANCE

ΣΤΟ ΕΠΟΣ ΤΟΥ DRAGONLANCE - THE FIFTH AGE Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΕΝΑΝΤΙΑ ΣΤΟΥΣ ΔΡΑΚΟΥΣ - ΕΙΣΒΟΛΕΙΣ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ. ΛΕΓΕΩΝΑΡΙΟΙ, ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΙ, ΤΥΧΟΔΙΩΚΤΕΣ ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΤΕΤΡΑΠΟΔΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΕΣ ΤΗΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑΣ.

DRAGONLANCE the FIFTH AGE



MAGIC, THE GATHERING: THE OFFICIAL ENCYCLOPEDIA

ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΕΙΣ, ΛΑΘΗ, ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ, ΠΑΡΑΛΕΙΨΕΙΣ, ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ, ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΚΑΙ ΑΠΟΚΡΥΦΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΤΟΥ MAGIC, THE GATHERING ΚΑΙ ΤΩΝ EXPANSION ΤΟΥ!!!

WIZARD'S SPELL COMPENDIUM II

Η ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΞΟΡΚΙΑ ΤΗΣ T.S.R ΕΙΝΑΙ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗ - WIZARD, ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΤΟΥ DUNGEON MASTER ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ.



SUPER DICE

Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΤΩΝ COMICS ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ ΚΑΙ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΣΟΥΠΕΡ ΖΑΡΙΑ ΤΗΣ T.S.R! ΟΙ ΥΠΕΡΑΝΘΡΩΠΕΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ ΤΩΝ SPIDER-MAN, FANTASTIC FOUR, X-MEN, HULK, IRON MAN, AVENGERS, THOR, DR.STRANGE, SILVER SURFER ΚΑΙ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΤΗΣ MARVEL ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ! ΤΟ BASIC GAME ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΣΤΟΥΣ X-MEN ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΒΕΤΕΡΑΝΟΥΣ X-MEN ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ EXCALIBUR ΜΕ 16 ΖΑΡΙΑ, ΧΑΡΤΕΣ ΑΡΧΗΓΕΙΩΝ, ΠΟΛΕΩΝ, ΜΗ ΚΑΤΟΙΚΗΜΕΝΩΝ ΠΕΡΙΟΧΩΝ, ΚΑΡΤΕΣ ΠΑΡΑΠΟΜΠΗΣ ΚΑΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 1, 2 ΚΑΙ 3 ΠΑΙΚΤΕΣ.





TALE OF THE COMET

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΕΙΣΒΑΛΛΕΙ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΟΥ ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS ΜΕ ΤΟΝ ΠΙΟ ΒΑΡΒΑΡΟ ΤΡΟΠΟ. Η ΚΛΑΣΣΙΚΗ ΜΑΓΕΙΑ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΞΑΦΝΙΚΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΗ ΜΕ ΣΠΑΘΙΑ-ΛΕ'Ι'ΖΕΡ, ΙΠΤΑΜΕΝΑ ΟΧΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΙΚΑ ΤΕΡΑΤΑ! Η ΑΛΛΟΚΟΣΜΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΑΠΕΙΛΗ 'Η ΑΝΕΚΤΙΜΗΤΟ ΛΑΦΥΡΟ ΕΙΝΑΙ ΙΔΑΝΙΚΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ CAMPAIGN ΚΑΙ ΑΚΡΩΣ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΗ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΠΑΙΚΤΗ.



DRAGON DICE KICKER PACK #6: FROSTWINGS

ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΑΓΩΜΕΝΗ ΑΒΥΣΣΟ. ΟΝΤΑ ΤΟΥ ΑΕΡΑ ΚΑΙ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ, ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΤΗΣ ΓΑΛΑΖΙΑΣ ΚΑΙ ΜΑΥΡΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ, ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ ΠΟΥ ΑΨΗΦΟΥΝ ΚΑΘΕ ΞΟΡΚΙ ΠΟΥ ΣΤΡΕΦΕΤΑΙ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥΣ! ΤΟ ΝΕΟ EXPANSION ΤΟΥ DRAGON DICE ΕΞΙΣΤΟΡΕΙ ΤΗΝ ΕΙΣΒΟΛΗ ΤΩΝ FROSTWINGS ΜΕ ΝΕΑ ΖΑΡΙΑ, ΚΑΝΟΝΕΣ ΚΑΙ ΠΑΓΙΔΕΣ!

THE X-FILES COLLECTIBLE CARD GAME

Η ΕΙΣΒΟΛΗ ΕΧΕΙ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΚΑΙΡΟ. Η ΣΥΝΩΜΟΣΙΑ ΣΚΟΡΠΙΖΕΙ ΤΟ ΘΑΝΑΤΟ. ΟΙ ΠΡΑΚΤΟΡΕΣ ΤΟΥ F.B.I. FOX MULDER ΚΑΙ DANA SCULLY ΞΕΡΟΥΝ ΠΩΣ ΝΑ ΒΡΟΥΝ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ. ΕΣΕΙΣ;



DRAGON DICE COMMANDER'S MANUAL

ΟΤΙ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ (ΚΑΙ ΔΕΝ ΞΕΡΑΤΕ ΠΟΙΟΝ ΝΑ ΡΩΤΗΣΕΤΕ) ΓΙΑ ΤΟ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΙΚΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ DRAGON DICE ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΔΩ! 192 ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΚΑΝΟΝΕΣ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΠΑΝΩ ΣΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΤΩΝ ΠΙΟ ΣΠΑΝΙΩΝ ΖΑΡΙΩΝ, ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΙΣ ΜΑΧΕΣ MYTHICAL CAMPAIGN, ΜΕΤΑΒΟΛΕΣ ΚΑΝΟΝΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ TOURNAMENT!



Ravenloft CAMPAIGN

DOMAINS OF DREAD

Ο ΤΡΟΜΟΣ ΑΡΧΙΖΕΙ ΜΕ ΤΗΝ ΟΛΙΚΗ ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΟΥ RAVENLOFT. ΤΩΡΑ, ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΣΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΩΝ ΚΡΑΥΓΩΝ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΑΛΛΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ. ΕΙΣΤΕ ΕΤΟΙΜΟΙ;

VIRTUAL REALITY ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ

Μαγευτικά ταξίδια μέσα από το PC

Πώς θα σας φαινόταν αν χωρίς να αφήσετε ούτε στιγμή την Ελλάδα, σας δινόταν η ευκαιρία να δείτε τις πυραμίδες της Αιγύπτου με κάθε λεπτομέρεια; 'Η, αν σε μια έκθεση αυτοκινήτου μπορούσατε να γνωρίσετε το εσωτερικό ενός πολυτελούς μοντέλου, το οποίο ακόμα δεν έχει κατασκευαστεί; Αυτά είναι ένα μέρος μόνο από όσα μπορεί κάποιος να "γευτεί", χάρη στην τεχνολογία της τρισδιάστατης φωτογραφίας.

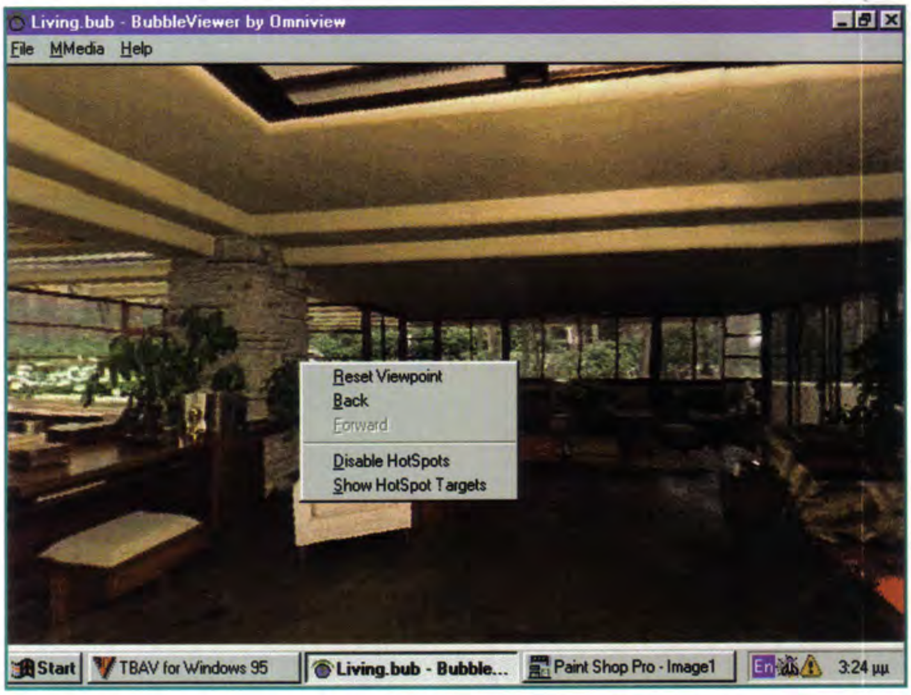
του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Σίγουρα η έννοια της "τρισδιάστατης φωτογραφίας" αποτελεί οξύμωρο σχήμα, καθώς δεν μπορεί ένα κομμάτι χαρτί με τυπωμένη πάνω του μια εικόνα να είναι τρισδιάστατο. Φανταστείτε, όμως, διαδοχικές φωτογραφίες από ένα σημείο του χώρου, οι οποίες να καλύπτουν όλο το πεδίο που μπορεί να δει κάποιος με τα μάτια του. Αν ενώσουμε και ψηφιοποιήσουμε αυτές τις φωτογραφίες, ώστε να έχουμε και τη δυνατότητα της μεγέθυνσης, τότε είναι εύκολο να δημιουργήσουμε στο χρήστη την ψευδαίσθηση του τρισδιάστατου. Αν σε αυτά προσθέσουμε και το απίστευτα μικρό μέγεθος που έχουν τέτοιες εικόνες στις εμπορικές τους υλοποιήσεις, γεγονός που τις καθιστά ιδανικές για το Internet, καθώς και το γεγονός ότι το περιβάλλον των Windows παρέχει τη δυνατότητα διαλογικής (interactive) χρήσης τους, τότε γίνεται άμεσα αντιληπτό ότι αυτή η ιδέα μπορεί να ανοίξει ένα νέο ορίζοντα στη χρήση των υπολογιστών.

Η APPLE ΚΑΙ ΟΙ ΑΛΛΟΙ

Οπως σε κάθε ωραία ιδέα σχετικά με τους υπολογιστές, κάθε εταιρία προβαίνει στη δική της υλοποίηση της τρισδιάστατης φωτογραφίας, η οποία βέβαια δεν συνεργάζεται με αυτή των υπολοίπων, ακόμα κι αν όλες ξεκινάνε από μία ή περισσότερες απλές φωτογραφίες. Η πιο γνωστή από αυτές τις υλοποιήσεις είναι το QuickTime VR (QTVR) της Apple. Η εφαρμογή της ιδέας εδώ είναι σχετικά απλή: Φανταστείτε ότι βρίσκεστε στο κέντρο ενός κυλίνδρου και κοιτάζετε προς τα έξω. Το QTVR προβάλλει την πανοραμική εικόνα στο εσωτερικό της επιφάνειας του κυλίνδρου με τέτοιον τρόπο, ώστε, αν ο χρήστης περιστραφεί γύρω από τον εαυτό του, η εικόνα την οποία βλέπει σκρολάρει, όπως ακριβώς συμβαίνει και στην πραγματικότητα. Αν ο χρήστης κινηθεί από το κέντρο του κυλίνδρου προς την επιφάνειά του, τότε το τμήμα της εικόνας που έβλεπε προηγουμένως ο χρήστης μεγεθύνεται, έτσι ώστε να δημιουργηθεί η αίσθηση της μικρότερης απόστασης.



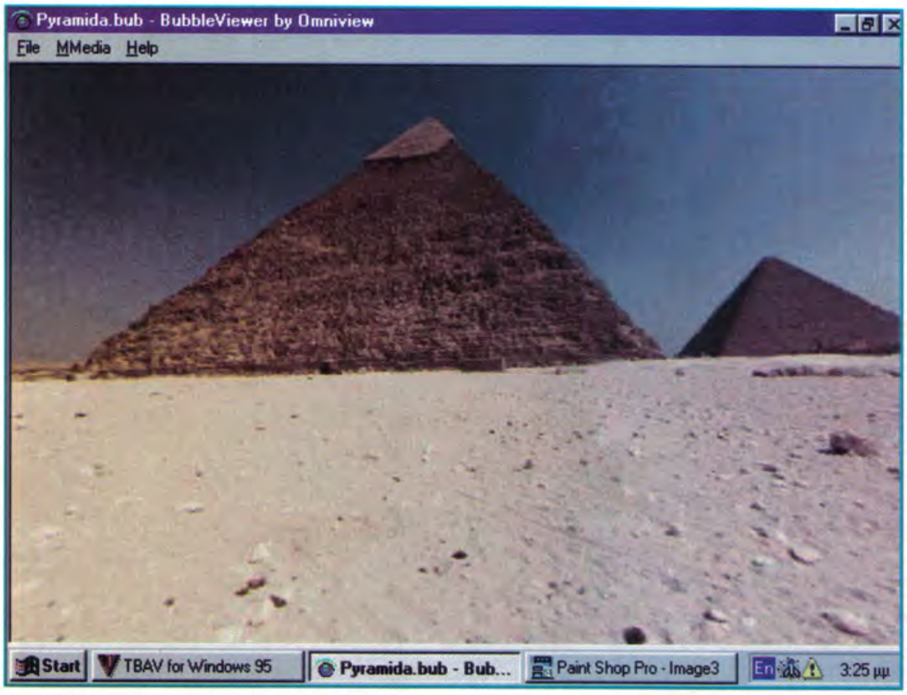


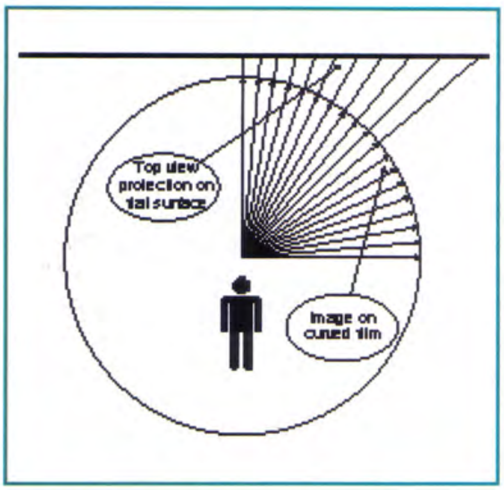
Οπως αντιλαμβάνεστε, είναι μια σχετικά απλή ιδέα, τόσο στη σύλληψη όσο και στην υλοποίησή της, αφού η εικόνα μέχρι την παρουσίασή της δεν χρειάζεται παρά ελάχιστη επεξεργασία. Το πιο βασικό είναι αυτό που ονομάζουμε perspective correction: Οταν φωτογραφίζουμε μια σκηνή, τα αντικείμενα που την αποτελούν προβάλλονται προοπτικά πάνω στο επίπεδο του φωτογραφικού φιλμ και κατά την εκτύπωση της φωτογραφίας πάνω στο επίπεδο του χαρτιού. Το χαρακτηριστικό της προοπτικής προβολής είναι η σύγκλιση, στο βάθος του ορίζοντα, γραμμών που είναι παράλληλες. Ενα ιδανικό σημείο για να παρατηρήσουμε αυτό το φαινόμενο αποτελούν οι γραμμές του τρένου. Αν τις κοιτάξουμε παράλληλα με τον άξονά τους, θα δούμε ότι φαίνονται τελικά να συναντιούνται, ενώ βέβαια κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει (φανταστείτε να συνέβαινε...). Οταν προσπαθήσουμε να προβάλουμε μια τέτοια εικόνα πάνω σε μια κυλινδρική επιφάνεια, τα σημεία στα άκρα της φωτογραφίας θα φαίνονται με κάποια μικρή παραμόρφωση, η οποία γίνεται περισσότερο ορατή αν εστιάσουμε το βλέμμα μας σε αυτά και όχι στο κέντρο της φωτογραφίας. Το ευτύχημα εδώ είναι ότι οι ψηφιακές φωτογραφίες αποτελούν ουσιαστικά πίνακες δύο διαστάσεων, γεμάτους με ακέραιους αριθμούς, και η επεξεργασία την οποία χρειάζονται μπορεί πολύ εύκολα να παρασταθεί με μορφή πινάκων, οπότε τελικά η όλη υπόθεση ανάγεται σε καθαρά υπολογιστικό θέμα. Η επεξεργασία αυτή μπορεί να γίνει από πριν και να είναι ενσωματωμένη στην τελική εικόνα την οποία βλέπει ο χρήστης ή να γίνεται κατά τη στιγμή της παρουσίασης - μέθοδος που μπορεί να έχει μεγαλύτερο υπολογιστικό βάρος, αλλά προσφέρει μεγαλύτερη ευελιξία, καθώς δεν υπάρχει περιορισμός στο σημείο στο οποίο θα "σταθεί" ο χρήστης μέσα στο κυλινδρικό περιβάλλον. Οι πανοραμικές εικόνες τις οποίες χρησιμοποιεί το QTVR, προκειμένου να δημιουργήσει την τρισδιάστατη εικόνα του, κατασκευάζονται από διαδοχικές απλές φωτογραφίες τις οποίες εισάγει ο χρήστης. Αυτές ενώνονται η μία δίπλα στην άλλη, μετά τη διόρθωσή τους, με τέτοιον τρόπο ώστε να σχηματίζουν μια συνεχή εικόνα (stitching), η οποία τελικά προβάλλεται στο εσωτερικό του κυλίνδρου για τον οποίο προαναφέραμε. Συνήθως είναι απαραίτητες 8 έως 24 φωτογραφίες προκειμένου να καλυφθεί ένα σημείο πανοραμικά, οι οποίες είναι καλό στα άκρα τους να επικαλύπτονται, να απεικονίζουν δηλαδή τα ίδια σημεία. Με αυτόν τον τρόπο, είναι πιο εύκολη η ένωσή τους χωρίς να φαίνονται τα αρχικά τους όρια. Αυτό σημαίνει ότι είναι πιο εύκολο για τον απλό χομπίστα να πάρει τέτοιες φωτογραφίες, αφού του αρκεί μια απλή φωτογραφική μηχανή, αλλά χρειάζεται σίγουρα περισσότερη δουλειά και μεγαλύτερη προσοχή, καθώς δεν είναι εύκολο να τραβήξει κάποιος διαδοχικές φωτογραφίες με το χέρι, εξασφαλίζοντας ότι κάθε φορά θα βρίσκεται στο ίδιο ύψος. Ενα άλλο μειονέκτημα του QTVR είναι η ίδια του η δομή. Ο κύλινδρος τον οποίο περιγράψαμε δεν έχει πάνω και κάτω βάση, οπότε υπάρχει εκ των πραγμάτων κάποιο όριο για το πόσο μπορεί κάποιος να "μετακινηθεί" μέσα στην τρισδιάστατη φωτογραφία του. Παρ' όλα αυτά, το QuickTime VR προσφέρει, χάρη και μόνο στο όνομα της Apple και τα τρία χρόνια κατά τα οποία βρίσκεται στο προσκήνιο, άριστη τεχνική υποστήριξη και σιγουριά. Αν συνυπολογιστούν η πολύ καλή υποστήριξη των Web browsers και τα αρκετά εύχρηστα εργαλεία, τότε πρόκειται για ένα προϊόν άξιο της προσοχής κάθε ενδιαφερομένου.

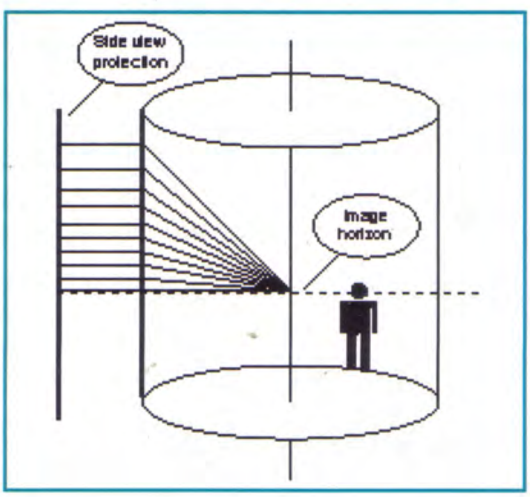
PHOTOBUBBLES

Καταρχήν, και προτού προχωρήσουμε στις λεπτομέρειες, τα Photobubbles κερ-









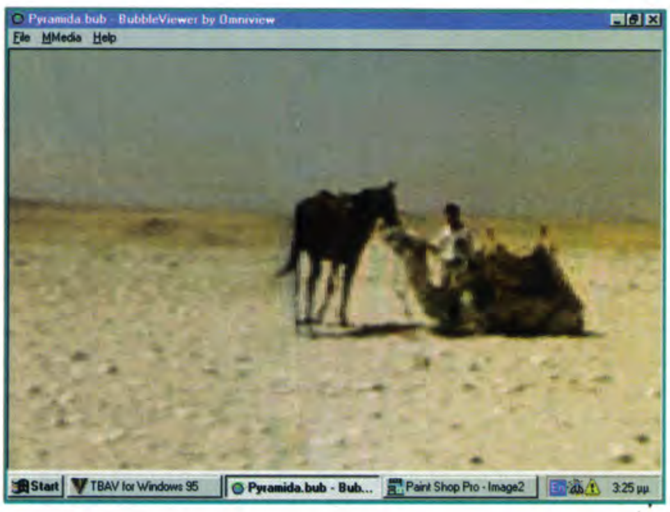
δίζουν χωρίς συζήτηση το βραβείο για το πιο έξυπνο όνομα. Και, αν κρίνουμε από τον αριθμό και τη δύναμη των εταιριών οι οποίες έχουν επενδύσει σε αυτή την ιδέα, φαίνεται πως το όνομα είναι μόνο η αρχή. Πριν από λίγα χρόνια, η Omniview, η εταιρία που ανέπτυξε την τεχνολογία των Photobubbles, ήταν μία από τις ανερχόμενες εταιρίες στο χώρο των ρομποτικών συστημάτων. Το μεγαλύτερο επίτευγμά της ήταν η κατασκευή μιας κάμερας η οποία μπορούσε να κινηθεί χωρίς μηχανικά μέρη, παρέχοντας έτσι μεγαλύτερη ευελιξία και ακρίβεια. Ωστόσο, η αναγνώριση -και οι επενδύσεις από μεγαλόσχημες εταιρίες όπως η Motorola- ήρθε από την ιδέα των Photobubbles και από την προώθηση αυτού το οποίο η Omniview αποκαλεί "Location on demand". Τι είναι, όμως, αυτά τα Photobubbles και, κυρίως, πού εντοπίζονται οι διαφορές τους σε σχέση με το QuickTimeVR; Μέχρι ενός σημείου, οι δύο αυτές τεχνολογίες μοιάζουν στο ότι χρησιμοποιούν ψηφιοποιημένο φωτογραφικό υλικό για να δώσουν στο χρήστη την ψευδαίσθηση της τρισδιάστατης φωτογραφίας ή του virtual reality με εικόνες. Ενώ όμως το QuickTimeVR χρησιμοποιεί έναν ιδεατό κύλινδρο για να προβάλει την εικόνα μας, παρουσιάζοντας έτσι προβλήματα στο πάνω και κάτω μέρος της, τα Photobubbles χρησιμοποιούν την ίδια ιδέα, αλλά σε ένα σφαιρικό περιβάλλον - εξ ου και το bubbles. Το αποτέλεσμα είναι ότι ο χρήστης μπορεί ουσιαστικά να νιώσει ότι βρίσκεται "μέσα" στη φωτογραφία, αφού μπορεί, όχι μόνο να περιστραφεί γύρω από τον εαυτό του, αλλά και να κοιτάξει προς τον "ουρανό" ή το "πάτωμα" της φωτογραφίας του και να δει ό,τι θα έβλεπε στην πραγματικότητα. Βέβαια, άλλο να το περιγράφει κάποιος και άλλο να το βλέπει στην πραγματικότητα. Στην προσπάθειά μας όμως να φανταστούμε και μόνο ένα τέτοιο σκηνικό, αρχίζουμε να μπαίνουμε στο νόημα. Το αξιοσημείωτο αυτής της υπόθεσης είναι ότι τα αρχεία των Photobubbles είναι εξαιρετικά μικρά σε μέγεθος, κάτι που τα καθιστά ιδανικά για χρήση στον WWW. Ο Web αποτελεί ίσως το καλύτερο μέρος για να παρουσιάσει κάποιος κάτι που είναι πρωτοποριακό και ικανοποιητικό όσον αφορά στις αισθήσεις, καθώς είναι η καλύτερη ευκαιρία να προσεγγίσει κοινό που δεν είναι αμιγώς προσανατολισμένο στους υπολογιστές, αλλά τους χρησιμοποιεί στη δουλειά ή τον ελεύθερο χρόνο του. Ετσι, αν επισκεφτεί κάποιος το site της Omniniew (http://www.omniview.com), μέσα σε λίγα λεπτά θα μπορεί να θαυμάσει πανοραμικές εικόνες από το αμερικανικό Superbowl, την εσωτερική διακόσμηση ενός σπιτιού ή μια παλιά ασπρόμαυρη φωτογραφία, κατάλληλα επεξεργασμένη, έτσι ώστε να μεταφέρει το χρήστη σε περασμένες εποχές. Για να γίνει βέβαια αυτό, πρέπει κάποιος πρώτα να κατεβάσει τον αντίστοιχο viewer, ο οποίος διατίθεται ως ξεχωριστό πρόγραμμα για όλες τις πλατφόρμες ή ως plug-in για τους πιο δημοφιλείς browsers. Ετσι, αν κάποιος χρησιμοποιεί τον Internet Explorer, το αντίστοιχο plug-in θα φορτωθεί αυτόματα, ενώ για το Navigator πρέπει πρώτα να σωθεί στο δίσκο και μετά να γίνει ξεχωριστή εγκατάσταση.


...Για να μην αλλάζετε
τον παροχέα σας
σαν τα πουκάμισα
Άν έχετε κουραστεί από την έλλειψη ταχύτητας, αν έχετε βαρεθεί να ψάχνετε απεγνωσμένα για κάποια γραμμή, αν σας συναρπάζει η αναλογία πέντε χρηστών ανα modem και η υψηλότερη σχέση εύρους-γραμμής ανά χρήστη, τότε η λύση είναι Groovy Net.
Αν θέλετε την οικονομικότερη παρουσίαση της εταιρίας σας με τους καλύτερους Web authors της αγοράς, τότε τα hosted pages του Groovy Business είναι αυτό που θα γίνει εργαλείο στα χέρια σας.
E-MAIL:info @ groovy.gr
WEB:http://www.groovy.gr
Πληροφορίες στα
τηλέφωνα: 6896951-2
GroovyBusiness
...Μερικοί υπόσχονται
υποστήριξη.
Εμείς στηρίζουμε τις
υποσχέσεις μας.



ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΑ

Η διαφορά στη φιλοσοφία των Photobubbles μεταφράζεται και σε διαφορά στην απαιτούμενη φωτογραφία, σε σχέση με ό,τι είδαμε στο QTVR. Αντίθετα με τις απλές φωτογραφίες που χρησιμοποιούνται στην υλοποίηση της Apple, στα Photobubbles μας είναι απαραίτητη μια φωτογραφία που έχει ληφθεί με έναν εξαιρετικά ευρυγώνιο φακό, το λεγόμενο fisheye lens. Η γεωμετρία αυτού του φακού γίνεται φανερή από το όνομά του και μόνο. Είναι αρκετά προεκτεταμένος σε σχέση με το κυρίως σώμα της φωτογραφικής μηχανής, μοιάζοντας έτσι με τα μάτια των ψαριών (έχετε κοιτάξει ποτέ ψάρι στα μάτια;). Το αποτέλεσμα αυτής της ιδιόμορφης γεωμετρίας είναι ότι μπορούμε με μία και μόνο λήψη να αποτυπώσουμε στο φωτογραφικό φιλμ μια εικόνα εύρους 180 μοιρών, που καλύπτει περιοχή πολύ μεγαλύτερη από αυτή την οποία καλύπτουν συνηθισμένοι φακοί ή το ανθρώπινο μάτι. Καθίσταται, λοιπόν, άμεσα αντιληπτό ότι με μόνο δύο τέτοιες φωτογραφίες μπορούμε να αποτυπώσουμε αυτό που θα βλέπαμε γύρω μας, κατά τη διάρκεια μιας πλήρους περιστροφής γύρω από τον εαυτό μας. Το μόνο πρόβλημα σε αυτήν την περίπτωση είναι το κόστος μιας τέτοιας φωτογράφησης και, πιο συγκεκριμένα, το κόστος του ειδικού αυτού φακού και του τρίποδα, ο οποίος είναι απαραίτητος προκειμένου να εξασφαλίσουμε ότι οι δύο φωτογραφίες μας έχουν αποτυπώσει ακριβώς αντιδιαμετρικά σημεία. Η ίδια η Omniview προτείνει κάποιες φωτογραφικές μηχανές και φακούς, αλλά προσφέρεται να κάνει τη φωτογράφηση και η ίδια. Πάντως, ακόμα κι αν κάποιος αποφασίσει να τραβήξει μόνος του τις φωτογραφίες, θα πρέπει τελικά να απευθυνθεί έτσι κι αλλιώς στην Omniview, καθώς η εταιρία έχει κρατήσει για λογαριασμό της το απαραίτητο software και δεν διαθέτει στην αγορά κάποιο πακέτο.

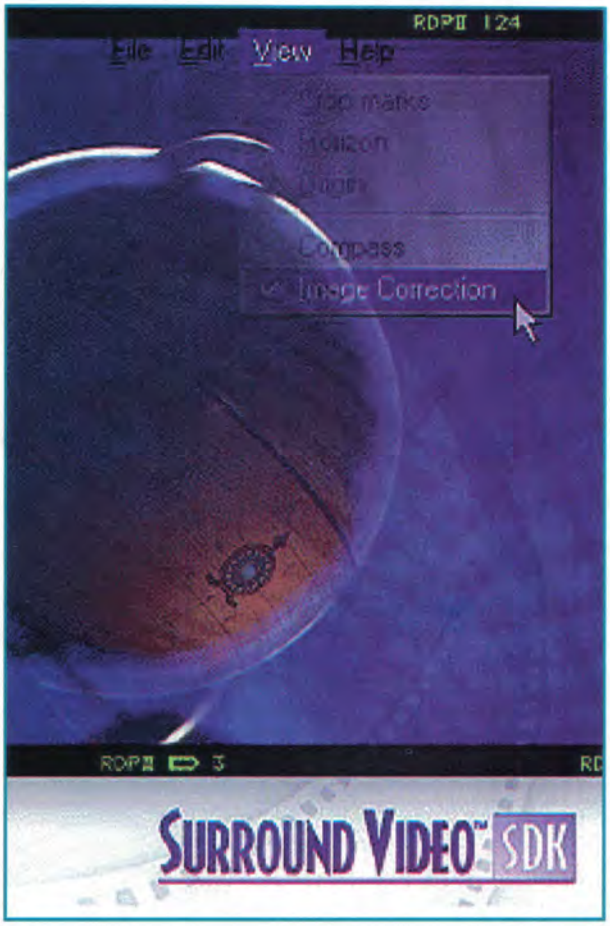


Παρατηρώντας τη δομή των Photobubbles από πιο τεχνική πλευρά και λαμβάνοντας υπόψη όσα είπαμε προηγουμένως για την απαραίτητη διόρθωση στις φωτογραφίες, πρέπει στο σημείο αυτό να πούμε ότι το πρόβλημά μας είναι το αντίστροφο: Ο ευρυγώνιος φακός μάς εξασφαλίζει ότι όλα τα σημεία τα οποία βλέπει απέχουν εξίσου από το κέντρο του φακού - φανταστείτε πως, από ό,τι βλέπετε κάθε στιγμή κατά τη διάρκεια μιας περιστροφής, κρατάτε μια στοιχειωδώς λεπτή λωρίδα ακριβώς στο κέντρο της περιοχής την οποία βλέπετε. Αυτό το οπτικό αποτέλεσμα, όταν αποτυπωθεί πάνω στο επίπεδο ενός φιλμ, υφίσταται την αντίστροφη παραμόρφωση από ότι κατά την προηγούμενη διαδικασία. Ενα πρόσθετο πρόβλημα εδώ είναι ότι το περιβάλλον μας δεν είναι κυλινδρικό όπως πριν, με επίπεδες δηλαδή πλευρές, αλλά σφαιρικό, κάτι που σημαίνει ότι παρόμοια επεξεργασία χρειάζεται τώρα η φωτογραφία μας και στον κατακόρυφο άξονα. Τέλος, ένα άλλο θέμα που χρειάζεται την προσοχή εκείνου ο οποίος θέλει να φτιάξει ένα Photobubble είναι η ανάλυση της τελικής του εικόνας. Οι σύγχρονες ψηφιακές κάμερες μπορούν να αποτυπώσουν εικόνες με σχετικά χαμηλές αναλύσεις, συνήθως μέχρι 800x600, ανάλυση αρκετά μικρή σε σύγκριση με αυτήν ενός φωτογραφικού φιλμ. Η καλύτερη λύση επομένως είναι να χρησιμοποιήσει κάποιος, όπως προαναφέραμε, μία από τις κατάλληλες φωτογραφικές μηχανές -αυτό ισχύει για όλες τις μεθόδους τις οποίες θα εξετάσουμε- και στη συνέχεια να ψηφιοποιήσει το φιλμ ή την εκτυπωμένη εικόνα. Δίνεται, λοιπόν, η δυνατότητα στο χρήστη να αποφασίσει την ανάλυση της εικόνας κατά την ψηφιοποίηση της φωτογραφίας του. Η ίδια η Omniview προτείνει εικόνες 1Kx1K pixel, που εκ του αποτελέσματος φαίνεται ότι είναι αρκετά ικανοποιητι-


...Στις κυβερνοφουρτούνες
φορέστε σωσίβιο
εγκεκριμένο
από το INTERNET
GROOVYNET
E-MAIL:info @ groovy.gr WEB:http://www.groovy.gr



κές. Ενας άλλος παράγοντας με τον οποίο μπορεί να "παίξει" κάποιος είναι και το βάθος χρώματος της εικόνας. Μια πανοραμική εικόνα με πραγματικό (24-bit) χρώμα είναι ασύγκριτα πιο μεγάλη σε μέγεθος από ό,τι μία με χρώμα 8 ή 16 bits και, επομένως, χρειάζεται και μεγαλύτερη υπολογιστική δύναμη. Αλλωστε, η πρόσθετη λεπτομέρεια μιας εικόνας με περισσότερα χρώματα θα "χαθεί" μόλις ο χρήστης αρχίσει να ζουμάρει πάνω της, να κατευθύνεται δηλαδή προς την άκρη της "φούσκας". Τελικά, η απόφαση για τους κρίσιμους αυτούς παράγοντες μάλλον εξαρτάται από το είδος της τελικής εφαρμογής. Αν πρόκειται για κάτι που θα αφορά σε Web publishing, το μέγεθος του αντίστοιχου αρχείου είναι αναμφισβήτητα ο πιο κρίσιμος παράγοντας, στο "βωμό" του οποίου θα πρέπει μάλλον να θυσιάσουμε τη μεγαλύτερη ευκρίνεια και την περισσότερη λεπτομέρεια της πανοραμικής μας εικόνας. Αν, αντίθετα, θέλουμε κάτι που θα τρέχει τοπικά στον υπολογιστή μας, όπως για παράδειγμα σε μια εμπορική έκθεση ή μια παρουσίαση, τότε ο κυριότερος στόχος είναι να εντυπωσιάσουμε το κοινό. Εδώ, προφανώς, θα χρησιμοποιήσουμε όσο μεγαλύτερες διαστάσεις και περισσότερα χρώματα αντέχει ο υπολογιστής μας, τον οποίο ίσως αξίζει -πάλι ανάλογα με το κοινό που είναι στόχος της εφαρμογής μας- να εξοπλίσουμε κατάλληλα. Πάντως, παρά τις δυσκολίες και το σχετικά μεγάλο κόστος που συνεπάγονται, τα Photobubbles αποτελούν χωρίς αμφιβολία ένα πρωτότυπο μέσο προκειμένου να κεντρίσει κάποιος το ενδιαφέρον ενός κοινού. Πέρα από την προφανή χρήση σε περιηγήσεις μνημείων ή αξιοθέατων, μπορεί κάποιος να θαυμάσει το εσωτερικό ενός αυτοκινήτου ή ακόμα και το εσωτερικό του ίδιου του σπιτιού του ύστερα από τη διακόσμηση την οποία φαντάζεται. Αυτό είναι δυνατό, καθώς δεν γίνεται διάκριση -και δεν θα ήταν λογικό να γίνει- ανάμεσα σε μια πραγματική φωτογραφία και σε μια εικόνα που προέρχεται από το rendering μιας σκηνής με έναν υπολογιστή. Αν λάβει κάποιος υπόψη και το γεγονός ότι τα περισσότερα πακέτα μοντελοποίησης και απόδοσης προσφέρουν στο χρήστη απεριόριστη ποικιλία από φωτογραφικούς φακούς, που είναι πιθανόν ακόμα και να μην υπάρχουν στην πραγματικότητα, η λύση αυτή γίνεται περισσότερο ελκυστική και σίγουρα πιο πρακτική από το να προσπαθήσει να κάνει κάποιος rendering σε πραγματικό χρόνο. Αλλωστε, οι απαιτήσεις του υπολογιστή στον οποίο θα βλέπει κάποιος τις "φούσκες" του είναι μάλλον λογικές για τα σημερινά δεδομένα: ένας απλός 486 με 8MB RAM είναι αρκετός για να αποδώσει την κίνηση με φυσικό και ευχάριστο τρόπο. Σίγουρα πρόκειται περισσότερο για ένα επαγγελματικό εργαλείο παρά για μια χομπίστικη απασχόληση. Ακόμα όμως και το να θαυμάσει κάποιος τα ήδη υπάρχοντα Photobubbles από τον Web ή να παίξει με τα έτοιμα εμπορικά demos πού έχει δημιουργήσει η Omniview (ακόμα και για μεσίτες διαμερισμάτων) είναι μια ευχάριστη εμπειρία, διαφορετική από την επίπεδη και προκαθορισμένη λογική των εικόνων που γνωρίζαμε.



SURROUND VIDEO

Εχοντας δει όλα αυτά τα εντυπωσιακά που περιγράψαμε παραπάνω, πώς θα σας φαινόταν αν μπορούσατε να τα δημιουργήσετε και στον προσωπικό σας υπολογιστή, ακόμα και αυτόν τον παλιό 486 που έχετε κρατήσει για τα παιχνίδια; Οι επίσημες προδιαγραφές του Surround Video απαιτούν 486/33 και 8 MB RAM, ενώ μια απλή κάρτα που να δίνει ανάλυση 640x480 είναι αρκετή. Βέβαια, όσο πιο "δυνατός" είναι ο υπολογιστής τόσο καλύτερα, αυτή όμως η υλοποίηση φαίνεται να είναι ιδανική προκειμένου να "εισέλθουν" οι πανοραμικές φωτογραφίες σε όλα τα σπίτια. Είναι τώρα προφανές, από αυτή την τελευταία προσέγγιση ότι "μυρίζει" Microsoft και αυτή είναι η πραγματικότητα. Σε συνεργασία με την Black Diamond η οποία ανέπτυξε την εφαρμογή, η Microsoft προωθεί το Surround Video, δίνοντάς μας την ευκαιρία να πειραματιστούμε και εμείς με το αντίστοιχο SDK, το οποίο κοστίζει μόνο $495 - το

"μόνο" αναφέρεται σε σχέση με τα αντίστοιχα ποσά της Omniview. Το SDK αυτό, που διατίθεται για δοκιμή από το site της Black Diamond (http://www.bdiamond.com/surround/surround.htm), είναι ουσιαστικά ένας wizard που σας καθοδηγεί στο να φτιάξετε τις δικές σας τρισδιάστατες εικόνες. Αρχικά ανοίγει μια bmp εικόνα, το αποτέλεσμα της ψηφιοποίησης που περιγράψαμε προηγουμένως, και την τυλίγει γύρω από ένα φανταστικό κύλινδρο. Κατά το στάδιο αυτό, είναι πιθανό η εικόνα μας να πρέπει να κοπεί στα άκρα της, έτσι ώστε κατά το τύλιγμα να μη φαίνονται τα αρχικά της όρια. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μετακινείται και η γραμμή του ορίζοντα, το επίπεδο δηλαδή της μηχανής, με βάση την οποία γίνεται η διόρθωση στην προοπτική. Ετσι, λοιπόν, ο χρήστης έχει την ευκαιρία να υποδείξει στον Editor τη νέα θέση του ορίζοντα στην κομμένη φωτογραφία. Ακολουθεί η διόρθωση στην προοπτική και η συμπίεση της εικόνας με αλγόριθμο JPEG ή CODEC. Το τελευταίο αυτό στάδιο μάς επιτρέπει να συμπιέσουμε όσο θέλουμε την αρχική εικόνα, μέχρι το σημείο που το μέγεθός της αντισταθμίζει την απώλεια ποιότητας, ή ακόμα να δημιουργήσουμε εκδόσεις διαφορετικού μεγέθους για κάθε χρήση (Web ή CD-ROM publishing). Στο επόμενο στάδιο, έχουμε τη δυνατότητα να ορίσουμε πάνω στην εικόνα μας "hotspots", δηλαδή σημεία στα οποία αν πατήσουμε με το ποντίκι μας έχουμε τη δυνατότητα να μεταφερθούμε είτε σε κάποιο άλλο μέρος της εικόνας είτε και σε μια διαφορετική σκηνή Surround Video ή μια άλλη Web σελίδα. Αυτό σημαίνει ότι αν, για παράδειγμα, παρουσιάζουμε το εξωτερικό ενός σπιτιού, μπορούμε να ορίσουμε ως hotspot την πόρτα του, έτσι ώστε ο χρήστης, κάνοντας κλικ πάνω σε αυτή, να μπορεί να μεταφέρεται στο εσωτερικό του. Αυτή η ευκολία στη χρήση δεν σημαίνει βέβαια ότι έχουμε απαλλαγεί και από το κόστος του φωτογραφικού φακού - η ίδια η Black Diamond αναφέρει ότι οι τιμές αρχίζουν από $1.800. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι από τη στιγμή που θα έχουμε τη φωτογραφία (ή το rendering από ένα πακέτο) στα χέρια μας, έχουμε καλύψει πολύ μεγάλο μέρος της δουλειάς -και των εξόδων-, αφού το SDK μπορεί να πραγματοποιήσει κάθε ιδέα μας.



Αφού δημιουργήσουμε την εικόνα μας, μπορούμε πλέον είτε να φτιάξουμε ένα ξεχωριστό πρόγραμμα που θα τη χρησιμοποιεί, ενδεχομένως και με τη χρήση ήχου ή video, ή να την εισαγάγουμε σε μια Web σελίδα. Το πρώτο χρειάζεται μια σχετική γνώση προγραμματισμού στα Windows - δεν μπορούν να γίνονται όλα μόνα τους... -, ενώ το δεύτερο λίγες μόνο γραμμές κώδικα HTML. Αυτές αφορούν στο αν η περιστροφή θα γίνεται αυτόματα ή με τη χρήση του ποντικιού, στο αν θα είναι ενεργά τα hotspots ή στο ποια θα είναι τα πλήκτρα μεγέθυνσης. Αν, μάλιστα, αυτά συνδυαστούν με ένα μικρό script, τότε μπορούν εύκολα να δώσουν έναν άλλο... αέρα στη σελίδα μας. Το site της Black Diamond έχει ένα αρκετά διδακτικό παράδειγμα πάνω στην τεχνική αυτή.

Οσα αναφέραμε για τα απαιτούμενα plugins ισχύουν βέβαια και εδώ, ενώ αξιοσημείωτη είναι η δυνατότητα progressive rendering, δηλαδή προοδευτικής εμφάνισης της εικόνας στη σελίδα, καθώς αυτή έρχεται από το Internet, με ολοένα αυξανόμενη λεπτομέρεια. Γενικά, το Surround Video αποτελεί μια πολύ καλή λύση, όχι μόνο για απλές φωτογραφίες, αλλά και για παραγωγή multimedia τίτλων ή ακόμα και παιχνιδιών.



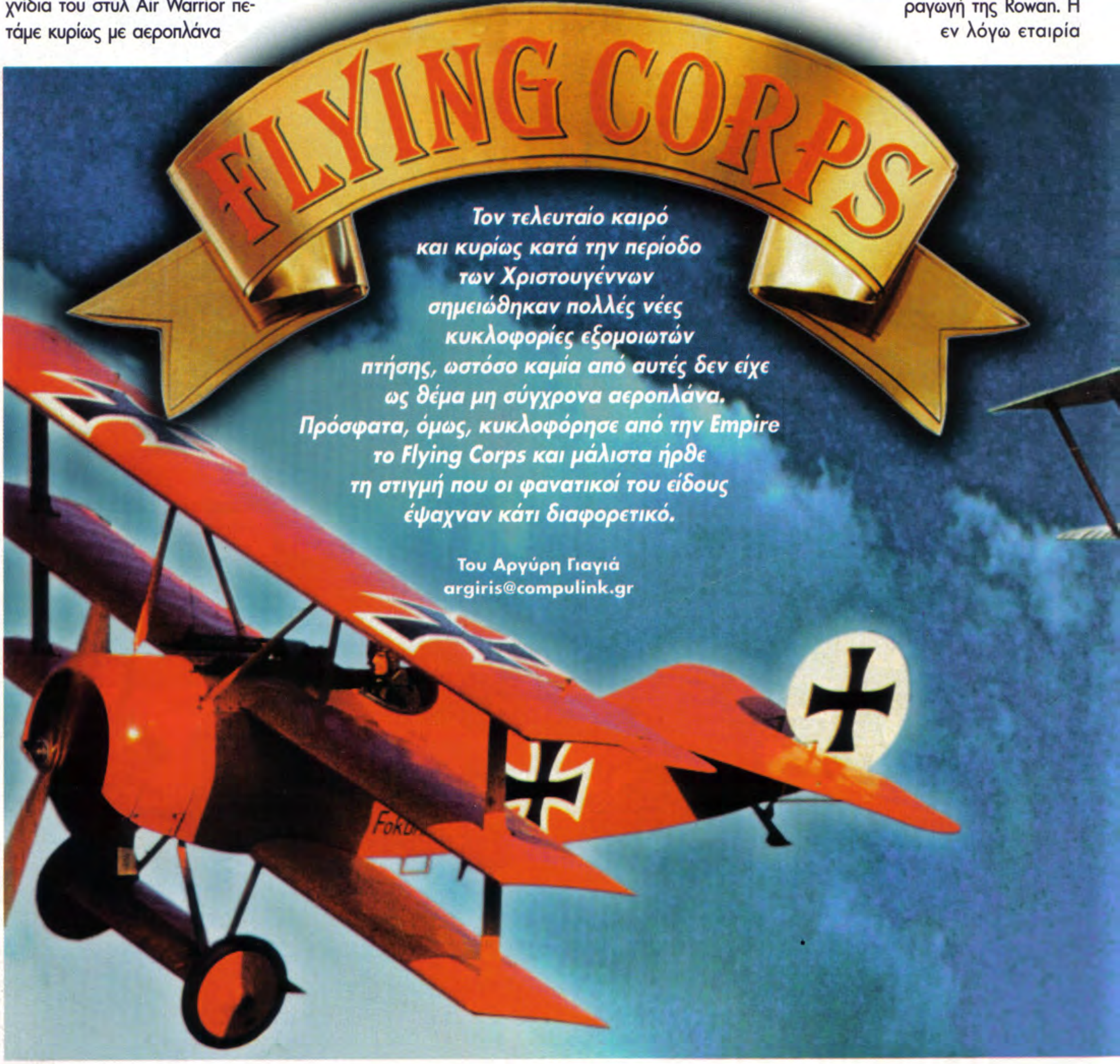
ΠΟΙΟΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΓΥΑΛΙΑ;

Με όλα αυτά που είδαμε, καταρρίπτεται ο μύθος ότι για να δημιουργηθεί μια εικονική αίσθηση στο χρήστη είναι απαραίτητο οπωσδήποτε κάποιο πανάκριβο και εξεζητημένο hardware. Οι υλοποιήσεις τις οποίες περιγράψαμε είναι μάλλον αρκετές προκειμένου να συλλάβετε τη γενική ιδέα του πανοράματος, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν ασχολούνται κι άλλες εταιρίες με αυτό (WarpTV, Live3D, Realspace). Βέβαια, αυτές που είδαμε, καθώς και όσες άλλες κυκλοφορούν κυρίως σε χομπίστικο ή ερευνητικό επίπεδο (Cuberender, plenoptic modelling), δύσκολα μπορούν να μπερδέψουν κάποιον σχετικά με το μέρος στο οποίο βρίσκεται, αλλά τουλάχιστον του δίνουν την ευκαιρία να επισκεφτεί και να περιηγηθεί τοποθεσίες που είτε δεν υπάρχουν είτε δεν υπάρχει περίπτωση να τις δει από κοντά με άλλον τρόπο. Είναι, βλέπετε, ο μόνος τρόπος να επισκεφθούν κάποιοι μαγευτικές πόλεις όπως το Παρίσι ή τη Ρώμη. Καλό σας ταξίδι, λοιπόν! ■


• True PPP/Dynamic IP Address • True PPP/Dynamic IP Address
...ΣΑΣ ΣΥΝΔΕΕΙ ΜΕ
ΤΟ INTERNET ΣΕ 10'!!!
ΔΩΡΟ
• Πρόσβαση στο Game Net
• Eva Mouse Pad έκπληξη!
ΔΩΡΟ
> Το POWER CD-ROM για ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ με το Internet και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για όλες τις υπηρεσίες του. (MS Internet Explorer, MS Mail & News, MS NetMeeting, Shareware Programs & Utilities).
WIN 3.11 & WIN 95
> Εγγραφή και τρίμηνη συνδρομή στο Internet, μέσω της CompuLink, με True PPP/Dynamic IP Address και 24ΩΡΗ ΠΡΟΣΒΑΣΗ.
COMPULINK POWER PACK
> Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για τις υπηρεσίες του Internet και του MS Internet Explorer.
> Πρόσβαση στο GAME NET του δικτύου COMPULINK.
ΔΩΡΟ
> Πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών για το GAME NET.
> Δύο βιβλία των εκδόσεων Anubis: "Η διάλεκτος του Internet" και "Graphical Clients".
ΠΕΡΙΕΧΕΙ
Internet
POWER Box
True PPP/Dynamic IP Address
ΔΩΡΟ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ GAME NET Το δίκτυο των on-line games
ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ INTERNET 24 ΩΡΕΣ ΤΟ 24ΩΡΟ
ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ INTERNET ΣΕ 10'
ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK
POWER CD-ROM COMPULINK NETWORK
ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΕ 10'
Your Internet Connection
True PPP/Dynamic IP Address
39.000 δρχ.
You've got the Power Box
ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΟΥ
COMPULINK NETWORK
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
COMPUPRESS S.A.
ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672, 9245910, fax: 9216847
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663
e-mail: cpress@compulink.gr

Εάν είστε συνδρομητές της CompuLink και ταυτόχρονα φανατικοί οπαδοί των εξομοιωτών πτήσης, τότε σίγουρα θα έχετε δοκιμάσει on-line έστω και για μία φορά το Air Warrior. Το βασικό χαρακτηριστικό του εν λόγω παιχνιδιού είναι ότι ο παίκτης-πιλότος μπορεί να δει σε μεγάλο βαθμό τις πραγματικές ικανότητές του. Σε παιχνίδια του στυλ Air Warrior πετάμε κυρίως με αεροπλάνα του Α' ή Β' Παγκοσμίου Πολέμου, τα οποία χρησιμοποιούν ως μοναδικό όπλο εναντίον άλλων αεροσκαφών το πολυβόλο τους. Εκ των πραγμάτων, λοιπόν, επιβάλλεται η αξιοποίηση όλων των ικανοτήτων μας, και συνήθως υπό αντίξοες συνθήκες, προκειμένου να φέρουμε εκεί που θέλουμε τον αντίπαλο. Αν, λοιπόν, έχετε βαρεθεί τους σύγχρονους εξομοιωτές πτήσης, οι περισσότεροι εκ των οποίων στρέφονται γύρω από ένα σύγχρονο αεροπλάνο με τέλεια οπλικά συστήματα και πανίσχυρους κινητήρες, μπορεί να βρείτε κάτι διαφορετικό δοκιμάζοντας το Flying Corps.

Το παιχνίδι κυκλοφόρησε πρόσφατα από την Empire και είναι παραγωγή της Rowan. Η εν λόγω εταιρία



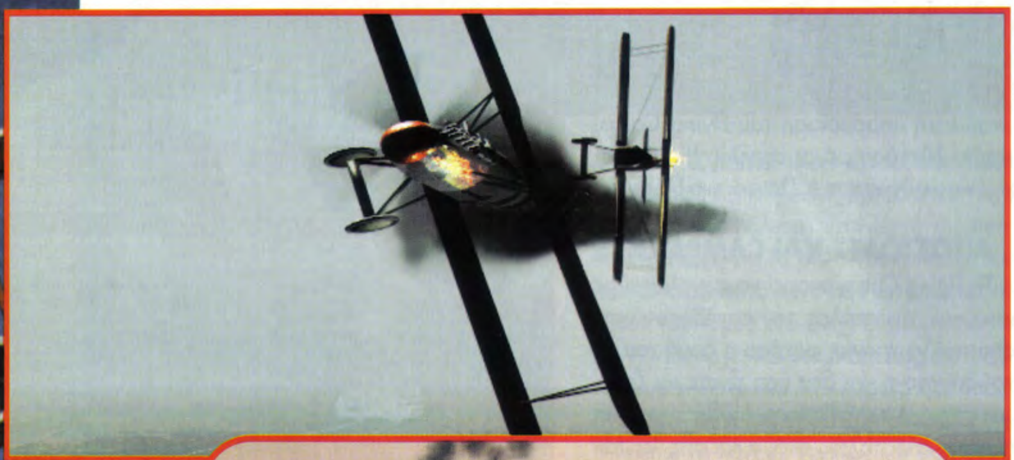
Τον τελευταίο καιρό και κυρίως κατά την περίοδο των Χριστουγέννων σημειώθηκαν πολλές νέες κυκλοφορίες εξομοιωτών πτήσης, ωστόσο καμία από αυτές δεν είχε ως θέμα μη σύγχρονα αεροπλάνα. Πρόσφατα, όμως, κυκλοφόρησε από την Empire το Flying Corps και μάλιστα ήρθε τη στιγμή που οι φανατικοί του είδους έψαχναν κάτι διαφορετικό.

Του Αργύρη Γιαγιά
argiris@compulink.gr

μπορεί να μη "λέει" πολλά πράγματα στους περισσότερους, ωστόσο οι φανατικοί του περιοδικού και ιδίως των flight simulators θα θυμούνται ότι η εταιρία έχει παρουσιάσει στο παρελθόν και άλλες παραγωγές με παιχνίδια του είδους. Συγκεκριμένα, είχε παρουσιάσει δύο παιχνίδια με βασικό θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο: το Overlord το οποίο τοποθετείται μεταξύ των πρώτων δύο χρόνων του πολέμου και το D-day στο οποίο καλούμαστε να επιλέξουμε στρατόπεδο και να αλλάξουμε την ιστορία στο τέλος του πολέμου. Ο τρίτος τίτλος της εταιρίας έχει κοινά σημεία με το Flying Corps: βασίζονται και τα δύο στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο και χρησιμοποιούν αεροπλάνα της εποχής. Ο λόγος για το Dawn Patrol, τον πιο προσεγμένο τίτλο της εταιρίας στον οποίο ουσιαστικά βασίστηκε το Flying Corps. Οπως θα δούμε στη συνέχεια, το Flying











ΕΤΑΙΡΙΑ
Empire Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
Flight Simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

SPECIAL review

Corps φέρει σημαντικές βελτιώσεις και σε αρκετά σημεία είναι ανώτερο από ανάλογα flight simulators. Ας περάσουμε, όμως, στην αναλυτική παρουσίαση του Flying Corps, του καλύτερου μέχρι στιγμής flight simulation με θέμα τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο.

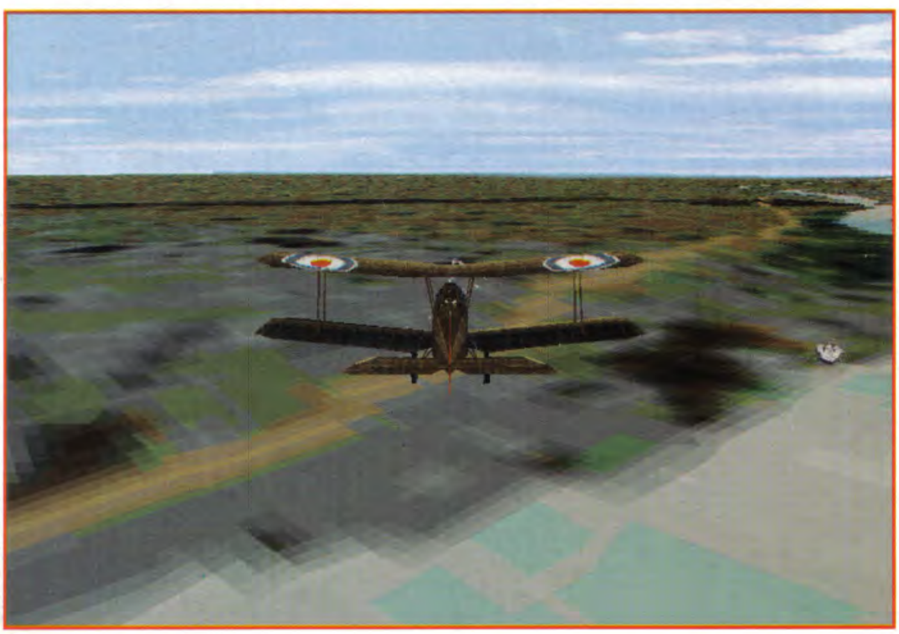
ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΚΑΙ CAMPAIGNS

Το Flying Corps μπορεί να ασχολείται με ιστορικές αποστολές που συνέβησαν πριν από πολλά χρόνια, ωστόσο η δομή του είναι σύγχρονη και δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από άλλα simulations. Διαθέτει μεγάλη ποικιλία αποστολών, ακόμα και στις "εκπαιδευτικές", για κάθε αεροπλάνο σε όλα τα campaigns. Πέρα από τις αποστολές που αφορούν στην αναχαίτιση αντίπαλων αεροσκαφών ή σε επιδρομές εναντίον βάσεων εδάφους, υπάρχουν και άλλες στις οποίες θα πρέπει να συνοδεύετε άλλα αεροσκάφη ή πομπή από αυτοκίνητα, να καταρρίπτετε γερμανικά πηδαλιούχούμενα, να κάνετε αιφνίδιες απογευματινές επιδρομές σε κοντινά εχθρικά αεροδρόμια, να υπερασπίζετε το αεροδρόμιό σας σε επιδρομή χαμηλής ορατότητας κ.ά. Οι περισσότερες από αυτές τις αποστολές βρίσκονται σε κάποιο από τα τέσσερα campaigns του παιχνιδιού. Σε κάθε campaign μπορείτε να πάρετε το μέρος είτε των Συμμάχων (με τη RAF ή την Αμερικανική Πολεμική Αεροπορία) είτε των Γερμανών (με δύο campaigns). Η επιλογή του campaign όμως δεν περιορίζεται μόνο ως προς την παράταξη αλλά και ως προς τη χρονική περίοδο. Συγκεκριμένα, το πρώτο campaign είναι το Sping Offensive. Σε αυτό είστε με το μέρος των Βρετανών εν έτει 1918 και αναλαμβάνετε το ρόλο ενός νέου πιλότου ονόματι Victor Yeates. Ξεκινάτε με απλές εκπαιδευτικές αποστολές και στη συνέχεια υποστηρίζετε τα στρατεύματά μας αλλά και αυτά των Συμμάχων, καθώς συνεχίζουν την προέλασή τους. Ο ρόλος σας είναι σχετικά απλός: πρέπει να επιβιώνετε και να βοηθάτε και τους άλλους να κάνουν το ίδιο.





Το Flying Circus είναι το δεύτερο campaign, στο οποίο παίρνετε το μέρος των Γερμανών εν έτει 1917. Αναλαμβάνετε το ρόλο του αδελφού του Γερμανού πιλότου Manfred von Richthofen,



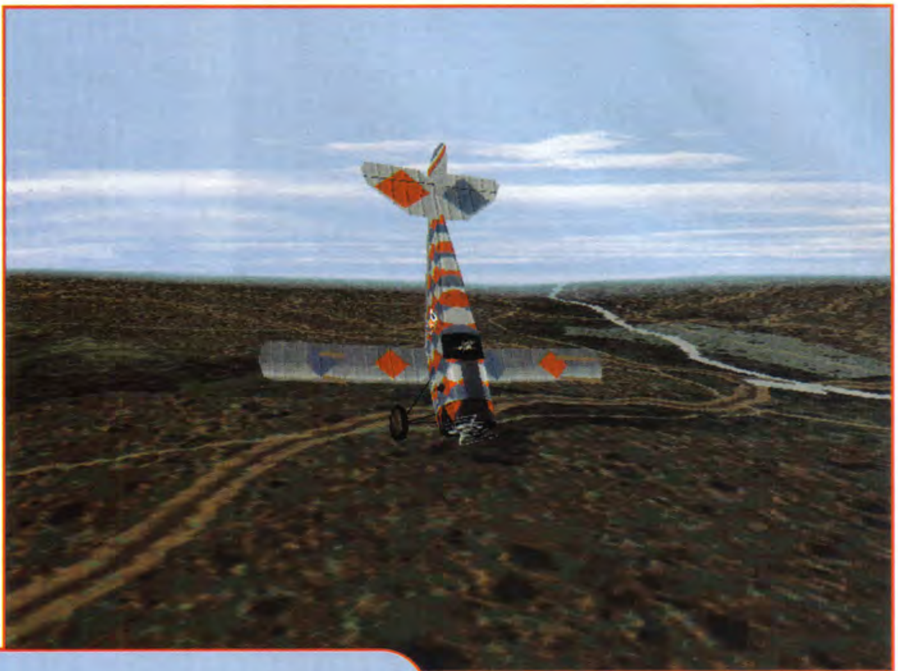
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ποιος θα περίμενε πως η ανανέωση θα ερχόταν... από το παρελθόν; Να, όμως, που το Flying Corps τα κατάφερε, και μάλιστα μια χαρά, να δώσει καινούριο αέρα στα flying simulations, με αεροπλάνα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου...

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	82
ΑΝΤΟΧΗ	86

87%

ο οποίος ήταν γνωστός ως "Κόκκινος Βαρόνος". Ητan ο καλύτερος πιλότος του Α' Παγκοσμίου Πολέμου με 52 καταρρίψεις στο ενεργητικό του. Εσείς είστε ο αδελφός του Lothar και έπειτα από μια περίοδο "διακοπών" επανέρχεστε στην ενεργό δράση. Σκοπός σας είναι να καταρρίψετε το ρεκόρ του αδελφού σας μέσα σε ένα μήνα και να διατηρήσετε ταυτόχρονα το ηθικό της υπόλοιπης μοίρας σε υψηλό επίπεδο.

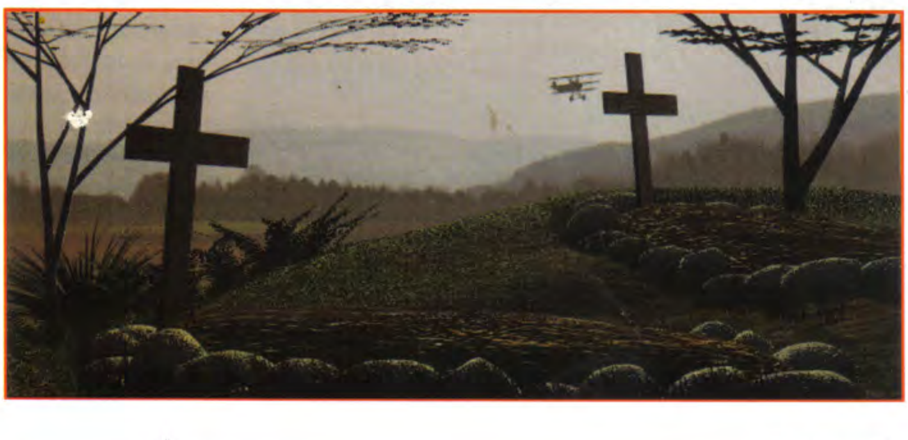


Battle of Cambrai/Tank Battle ονομάζεται το τρίτο campaign, όπου και πάλι είστε με την πλευρά των Γερμανών το 1917. Πρόκειται για το πιο σύντομο campaign, μια και διαρκεί μόνο τρεις μέρες. Είστε ο Robert Von Grein και θα πρέπει να ηγηθείτε των αποστολών που θα αναλάβουν να αναχαιτίσουν για τρεις μέρες την προέλαση των συμμάχων μέχρι να έρθουν οι ενισχύσεις. Οι Σύμμαχοι δεν θα πρέπει να καταλάβουν και την τελευταία γραμμή άμυνας των Γερμανών.



Τέταρτο και τελευταίο campaign είναι το Hat in the ring. Η υπόθεση διαδραματίζεται κατά το έτος 1918, είστε με το μέρος των Αμερικανών και αναλαμβάνετε το ρόλο του Eddie Rickenbacker. Εκτός του ότι πρέπει να ολοκληρώνετε επιτυχώς τις καθημερινές missions, επιβάλλεται επιπλέον η αναρρίχησή σας στην ιεραρχία του σμήνους σας έτσι ώστε να γίνετε ο αρχηγός αλλά και να αποκτήσετε το μετάλλιο της τιμής πριν από το τέλος των εχθροπραξιών. Για να επιτύχετε το τελευταίο, θα πρέπει να δηλώνετε συμμετοχή στις εθελοντικές αποστολές που θα προκύπτουν σε αυτό το campaign και παράλληλα, όποτε μπορείτε, να βοηθάτε συναδέλφους σας να βγαίνουν "καθαροί" σε δύσκολες καταστάσεις στον αέρα. Είναι αναμφισβήτητα το πιο δύσκολο campaign.

Ολες οι προαναφερθείσες λεπτομέρειες αναφέρονται αναλυτικά στο manual. Ωστόσο, κατά την επιλογή κάθε campaign εμφανίζονται ανάλογα films που βοηθούν στην κατανόησή τους. Επίσης, πριν από κάθε αποστολή αλλά και μετά την ολοκλήρωσή της (επιτυχή ή μη) εμφανίζεται το αντίστοιχο film, το οποίο μάλιστα στην αρχή της αποστολής παίζει και το ρόλο του briefing, καλύπτοντας έτσι το κενό που εντοπίζεται σε αυτόν τον τομέα του παιχνιδιού. Ουσιαστικά, δεν υπάρχει κανονικό briefing. Αντ' αυτού εμφανίζεται ένα λιτό κείμενο στο οποίο αναφέρονται η παρούσα κατάσταση και το τι πρέπει να κάνετε, γενικώς και αορίστως. Επάνω στο χάρτη έχουν οριστεί αυτόματα κάποια waypoints τα οποία δεν μπορείτε να αλλάξετε, αλλά δεν παίζουν και πολύ σημαντικό ρόλο στην αποστολή. Οι αποστάσεις εδώ είναι κατά πολύ μικρότερες, με αποτέλεσμα να μεταβαίνετε μόνοι σας από το ένα waypoint στο άλλο. Επίσης, το πλήκτρο που σας "μεταφέρει" αυτόματα στο επόμενο σημείο όπου υπάρχει "δράση",







σπανίως σας μετακινεί σε πολύ μεγάλη απόσταση.

Προτού ολοκληρώσουμε την αναφορά μας στην προετοιμασία μιας αποστολής, θα πρέπει να τονίσουμε ορισμένες άλλες ελλείψεις. Σε πολλά campaigns χρησιμοποιείτε περισσότερα του ενός αεροπλάνα, δεν μπορείτε όμως να επιλέξετε ποιο θα χρησιμοποιήσετε πριν από την έναρξη της αποστολής. Το μόνο που μπορείτε να μεταβάλετε πριν από την αποστολή (και εφόσον είναι δυνατό) είναι η διάταξη του σμήνους και ο αριθμός των αεροσκαφών που θα συμμετάσχουν σε αυτήν. Αυτή η δυνατότητα όμως θα σας δίνεται από το παιχνίδι μόνο σε λίγες αποστολές και θα πρέπει να την "κερδίσετε" με την αξία σας για τη συνέχεια, αφού τεθείτε επικεφαλής του σμήνους. Ενα ακόμα δικαίωμα που θα κερδίσετε με την εξέλιξη του παιχνιδιού αφορά στο ότι θα μπορείτε να βάφετε το αεροπλάνο σας με τα δικά σας χαρακτηριστικά χρώματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Τα διπλάνα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου είχαν εντελώς διαφορετικά διακριτικά στοιχεία και χρώματα από αυτά που χρησιμοποιούσαν άλλα αεροπλάνα της εποχής, ακόμα δε και από αυτά των υπόλοιπων αεροσκαφών της ίδιας αεροπορικής μοίρας. Πολλοί από τους κορυφαίους πιλότους, μάλιστα, αποκτούσαν ένα άτυπο δικαίωμα στο να μπορούν να μετατρέπουν την εξωτερική όψη του αεροσκάφους τους και να βάζουν τα δικά τους διακριτικά. Αυτό ήταν σύνηθες φαινόμενο για την εποχή, το οποίο όμως παρατηρήθηκε σε μικρότερο βαθμό και κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.





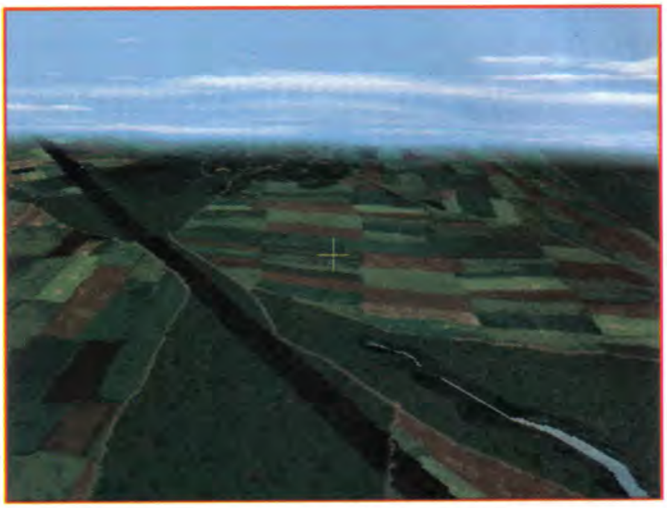
Οι κατασκευαστές του Flying Corps, λοιπόν, θέλοντας να αναπαραστήσουν όσο το δυνατόν πιο πιστά το "πνεύμα" της εποχής, σας δίνουν το δικαίωμα κατά τη διάρκεια των campaigns να κάνετε παρόμοιες επεμβάσεις. Σε δύο από τα campaigns έχετε αυτό το δικαίωμα εξαρχής, μια και το σενάριο σας θέλει έναν ήδη φτασμένο πιλότο, ενώ στα υπόλοιπα πρέπει να κερδίσετε αυτό το δικαίωμα μέσα από τις επιτυχίες σας στις αερομαχίες.

Μια και ο λόγος για χρώματα και διακριτικά, ας αναφερθούμε και στα γραφικά του παιχνιδιού. Με μια πρώτη ματιά, θα έλεγε κάποιος ότι είναι άνω του μέσου όρου και κυρίως αυτά των αεροσκαφών, τα οποία μπορείτε να δείτε χρησιμοποιώντας κάποιες από τα πολλές εξωτερικές όψεις. Εκεί θα διαπιστώσετε ότι οι λεπτομέρειες του αεροσκάφους είναι ευδιάκριτες, τα δε χρώματα πολύ καθαρά, ακόμα και όταν υπάρχουν πολλοί και έντονοι χρωματισμοί πάνω σε ένα αεροπλάνο. Το σημαντικό είναι ότι,



μολονότι τα γραφικά των αεροπλάνων είναι αρκετά "φορτωμένα", αυτά κινούνται με ικανοποιητική ταχύτητα ακόμα και σε έναν υπολογιστή μικρότερων δυνατοτήτων (486). Βέβαια, αυτό έχει σχέση τόσο με τη χρησιμοποιούμενη ανάλυση όσο και με τον αριθμό και το είδος των ενεργών γραφικών (σύννεφα, λεπτομέρειες εδάφους, οπτικός ορίζοντας κ.ά). Θα πρέπει να σταθούμε ιδιαίτερα στο θέμα της ανάλυσης, μια και στο Flying Corps συναντήσαμε δυνατότητες που δεν έχουμε δει σε άλλο παιχνίδι του είδους. Συγκεκριμένα, ξεκινώντας από ανάλυση 320x200 μπορούμε να φθάσουμε μέχρι και την ανάλυση 1600x1200 - εξωπραγματική δυνατότητα για παιχνίδι μέρχρι σήμερα, αλλά και έξω από τα όρια των περισσότερων SVGA. Μάλιστα, το εντυπωσιακό είναι ότι οι αναλύσεις μπορούν να αλλάξουν "on-line" κατά τη διάρκεια μιας πτήσης, χωρίς να χρειάζεται να γίνει επανεκκίνηση του παιχνιδιού ή του υπολογιστή. Η ποιότητα των γραφικών δεν αντικατοπτρίζεται μόνο σε αυτά των αεροπλάνων αλλά και σε εκείνα του εδάφους. Λόγω όμως του ότι τα περισσότερα εδάφη είναι σε ορεινές περιοχές με σκούρα καφέ χρώματα, η ποιότητα των γραφικών εδάφους δεν κινείται στο ίδιο επίπεδο με αυτήν των αεροπλάνων, παρ' όλα αυτά οι λεπτομέρειες είναι ευδιάκριτες. Μάλιστα, στις περισσότερες αποστολές λόγω των δυνατοτήτων των αεροπλάνων θα είστε αρκετά κοντά στο έδαφος και κινούμενοι με σχετικά μικρή ταχύτητα θα διακρίνετε εύκολα όλα τα στρατόπεδα και τις βάσεις εδάφους, μέχρι και τους στρατιώτες που θα πετάγονται έξω από τους κοιτώνες τους προκειμένου να γλιτώσουν σε μία αεροπορική επιδρομή. Την τελευταία σκηνή σίγουρα δεν θα την έχετε δει σε άλλο flight simulation (και στο Hind υπήρχαν στρατιώτες εδάφους αλλά μόνο σε αποστολές προς διάσωσή τους).

Προτού κλείσουμε αυτή την ενότητα, θα πρέπει να αναφερθούμε και στην ποιότητα του ήχου, αφού και αυτός παίζει σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, μια και μιλάμε για αεροπλάνα, τα μόνα όργανα των οποίων είναι μία πυξίδα, ένα ταχύμετρο και ένα όργανο υψομέτρησης, αντιλαμβάνεστε ότι πρέπει να χρησιμοποιούμε άλλους τρόπους για τον προσανατολισμό μας σε σχέση και με τους αντιπάλους μας. Σε αυτό συμβάλλει ο πολύ καλός ήχος του παιχνιδιού, αφού από το θόρυβο της μηχανής ή τον ήχο των ριπών εναντίον σας θα αντιληφθείτε τη θέση του εχθρού και θα προβείτε στις απαραίτητες κινήσεις.





ΚΡΙΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΡΙΣΕΙΣ

Το Flying Corps αντικειμενικά είναι ένα πολύ καλό flight simulation, το καλύτερο δε μέχρι στιγμής στην κατηγορία αυτών που έχουν ως θέμα τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο. Παρ' όλα αυτά, κάποια σημεία θα έπρεπε να είχαν προσεχθεί περισσότερο προκειμένου να χαρακτηριζόταν ως classic παιχνίδι. Επισημαίνουμε μερικά από αυτά ξεκινώντας από την αίσθηση του ύψους κατά τη διάρκεια μιας πτήσης, η οποία δεν είναι από τις καλύτερες και συχνά, τουλάχιστον στην αρχή, θα συντρίβεστε στο έδαφος εξαιτίας εσφαλμένου υπολογισμού. Στον τομέα των γρήγορων/εκπαιδευτικών αποστολών, παρ' ότι υπάρχουν πολλές για κάθε αεροπλάνο, ουσιαστικά είναι ακριβώς οι ίδιες (απλώς αλλάζετε αεροπλάνο). Τέλος, σε ό,τι αφορά τις multiplayer δυνατότητες - ένα στοιχείο που έχει γίνει πλέον standard - το Flying Corps δυστυχώς δεν υποστηρίζει καν τη δυνατότητα σύνδεσης δύο παικτών μέσω modem ή serial link (πόσο μάλλον μέσω δικτύου). Σύμφωνα όμως με δηλώσεις της εταιρίας, στο μέλλον θα διατεθεί δωρεάν ένα patch του παιχνιδιού που θα του δίνει τέτοιες δυνατότητες. Σε γενικές γραμμές, το Flying Corps είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι του είδους και θα αποτελέσει σχολείο για τους "νέους" πιλότους, καθώς μέσα από αυτό θα μάθουν τι εστί αερομαχία. Αν, λοιπόν, θέλετε να ζήσετε το πνεύμα εκείνης της εποχής, τότε το Flying Corps θα είναι ο καλύτερος οδηγός σας. ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 90 MHz και DOS λειτουργικό.



Το παιχνίδι απαιτεί 16 MB μνήμης RAM.



CD-ROM διπλής ταχύτητας.



Υποστηρίζει κάρτα γραφικών SVGA.



Το παιχνίδι περιέχεται σε 1 CD και μας το πρόσφερε η Grup Multimedia (Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9412413), η οποία είναι και η επίσημη αντιπρόσωπος της Empire Interactive στην Ελλάδα.

Τα νέα των διαγωνισμών μας και η μεγαλειώδης παρουσία του GameNet στο Internet Show είναι τα θέματα που θα απασχολήσουν τη στήλη μας για αυτόν το μήνα. Δεν θα ξεχάσουμε, βέβαια, την αλληλογραφία μας, αφού δεν θέλουμε να έχετε την παραμικρή απορία γύρω από το GameNet και τη λειτουργία του.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, the Eternal Spirit

ΟΙ ΜΕΓΑΛΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΤΟΥ GAMENET

Το συναρπαστικό on-line διπλό τουρνουά του GameNet στα δημοφιλή παιχνίδια Warcraft II και Duke Nukem 3D εξελίσσεται με ενδιαφέρον, καθώς οι μάχες φουντώνουν όσο πλησιάζουμε προς τον τελικό γύρο. Προτού προχωρήσουμε στη βαθμολογία, όπως έχει διαμορφωθεί μέχρι τώρα, σας ενημερώνουμε ότι το Σάββατο 15 Μαρτίου και ώρα 14:00 θα διεξαχθούν στο κατάστημα Multirama-Γερμανός (Λ. Βουλιαγμένης 534, Αθήνα) οι μεγάλοι τελικοί, τους οποίους σας καλούμε να παρακολουθήσετε από κοντά, επιφυλάσσοντάς σας πολλές-πολλές εκπλήξεις! Αν, λοιπόν, θέλετε να ζήσετε από κοντά τη μαγεία που μόνον ένας αγώνας του GameNet μπορεί να προσφέρει, σας περιμένουμε.

ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ GAMENET

DUKE NUKEM 3D

1. gus	3 αγώνες	12 βαθμοί
2. macedon	2 αγώνες	8 βαθμοί
3. soyrtz	2 αγώνες	7 βαθμοί
4. them	3 αγώνες	7 βαθμοί
5. thiva	3 αγώνες	6 βαθμοί
6. takiscgr	3 αγώνες	3 βαθμοί
6. mmind	3 αγώνες	3 βαθμοί
8. albatrho	2 αγώνες	1 βαθμός
9. barabas	3 αγώνες	1 βαθμός
10. johnnies	2 αγώνες	0 βαθμοί
10. ppanther	2 αγώνες	0 βαθμοί

WARCRAFT II

Ομάδα 5	7 αγώνες	17 βαθμοί
Ομάδα 6	5 αγώνες	13 βαθμοί
Ομάδα 2	5 αγώνες	11 βαθμοί
Ομάδα 7	5 αγώνες	11 βαθμοί
Ομάδα 1	4 αγώνες	10 βαθμοί
Ομάδα 3	4 αγώνες	10 βαθμοί
Ομάδα 8	4 αγώνες	10 βαθμοί
Ομάδα 9	3 αγώνες	3 βαθμοί
Ομάδα10	5 αγώνες	3 βαθμοί
Ομάδα 4	6 αγώνες	1 βαθμός

INTERNET SHOW

Ανεπανάληπτη υπήρξε η παρουσία του GameNet στην έκθεση Internet Show, που διεξήχθη με μεγάλη επιτυχία το τριήμερο 28 Φεβρουαρίου - 2 Μαρτίου στο γνωστό αθηναϊκό ξενοδοχείο Holiday Inn. Οι κονκάρδες, τα μπλουζάκια και τα ενημερωτικά φυλλάδια του GameNet έγιναν ανάρπαστα, ενώ οι δύο υπολογιστές που βρίσκονταν στο περίπτερο του GameNet και ήταν συνεχώς συνδεδεμένοι με αυτό δεν έπαψαν να λειτουργούν ούτε στιγμή, καθώς οι gamers εναλλάσσονταν μεταξύ τους, δίνοντας ομηρικές μάχες στα Red Alert, Diablo και Duke Nukem 3D. Την τελευταία ημέρα της έκθεσης, το GameNet επιφύλαξε μια έκπληξη για τους φίλους του: έναν διαγωνισμό στο Red Alert, ο οποίος εξελίχθηκε σε happening, δημιουργώντας πανδαιμόνιο στο περίπτερό μας και ανεβάζοντας την αδρεναλίνη των παικτών στο μέγιστο δυνατό βαθμό. Τα δώρα που μοιράστηκαν στους τρεις πρώτους νικητές ξεπερνούσαν σε αξία τις 80.000 δρχ. και συγκεκριμένα ήταν τα εξής:

- **1ο ΒΡΑΒΕΙΟ:** Ενα Power Box που προσφέρει 3μηνη συνδρομή στο Internet μέσω του Power Pack της CompuLink, με 24ωρη πρόσβαση και πλήρες συνοδευτικό εγχειρίδιο οδηγιών, δωρεάν πρόσβαση στο GameNet, δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" και "Graphical Clients"), ένα mousepad-έκπληξη και ένα πρωτοποριακό CD-ROM με όλα τα δημοφιλή προγράμματα για τις υπηρεσίες του Internet, που



Ο πρώτος νικητής του διαγωνισμού στο Inetrnet Show, Μάρκος Χαρατζάς, με τον Βαγγέλη Κράτσα.

αναλαμβάνει να σας συνδέσει αυτόματα και πανεύκολα με το Διαδίκτυο, από τον προσωπικό σας χώρο, μέσα σε δέκα λεπτά!

- **2ο ΒΡΑΒΕΙΟ:** Ενα Multimedia Box με δεκάδες CD-ROMs και βιβλία, που σας βοηθούν να μάθετε σε χρόνο-ρεκόρ πώς να δημιουργείτε τις δικές σας multimedia εφαρμογές.
- **3ο ΒΡΑΒΕΙΟ:** Τα εκπληκτικά CD-ROMs "Η Ακρόπολη των Αθηνών" και "Το Σύνταγμα της Ελλάδας", δύο από τις πιο επιτυχημένες ελληνικές multimedia παραγωγές.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ INTERNET SHOW

Ας δούμε και τα αποτελέσματα του διαγωνισμού, από τον προημιτελικό γύρο μέχρι τους τελικούς:

ΠΡΟΗΜΙΤΕΛΙΚΟΙ

Πολυχρονόπουλος-Γεωργίου 1-0
Μπαλωμένος-Βασλαματζής 2-0
Καλλιαμπάκος-Μολυβιάτης 81-20
Χαρατζάς-Μιχαλόπουλος 25-12

ΗΜΙΤΕΛΙΚΟΙ

Πολυχρονόπουλος-Καλλιαμπάκος 48-17
Χαρατζάς-Μπαλωμένος 37-22

ΜΙΚΡΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ

Γιώργος Καλλιαμπάκος-Γιώργος Μπαλωμένος 69-14

ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ

Μάρκος Χαρατζάς-Ηλίας Πολυχρονόπουλος 31-22

Η ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ ΜΑΣ

Ο φίλος μας ο Πέτρος, από την Επανωμή Θεσσαλονίκης, μας γράφει τα εξής: "Το Civilization II είναι ένα τέλειο παιχνίδι και για πολλούς καλύτερο του Warcraft II (ανάμεσα σε αυτούς συγκαταλέγομαι κι εγώ). Γιατί, λοιπόν, δεν το εκμεταλλεύεστε και δεν βάζετε το CivNet στο GameNet, ώστε να ευχαριστηθούμε κι εμείς; Αυτό είναι μεγάλη αδικία."

Αγαπητέ Πέτρο, καταρχήν, πρέπει να διευκρινίσουμε, τόσο σε σένα όσο και σε όλους τους φίλους του GameNet, το εξής: Δεν χρειάζεται εμείς να "βάλουμε" κανένα απολύτως παιχνίδι στο GameNet. Οποιοδήποτε παιχνίδι κυκλοφορήσει υποστηρίζοντας Network Play, μπορεί να παιχθεί στο GameNet χωρίς καμία δική μας παρέμβαση. Φυσικά, εμείς κατά καιρούς δοκιμάζουμε τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς στο GameNet και δημοσιεύουμε, είτε από τις σελίδες του "PC Master" είτε από τις διασκέψεις του GameNet στην CompuLink και στον COSMOS Web Server, αναλυτικές οδηγίες για το πώς μπορείτε να παίξετε τα παιχνίδια αυτά on-line. Σε ό,τι αφορά, μάλιστα, το CivNet έχουμε ήδη αναφερθεί αναλυτικά στο Special Review του Civilization II, αλλά διαθέτουμε μέσω των διασκέψεων του GameNet και το ειδικό patch της Microprose, που κάνει το παιχνίδι συμβατό με το GameNet. Συνεπώς, θα πρέπει να είσαι απόλυτα ικανοποιημένος!

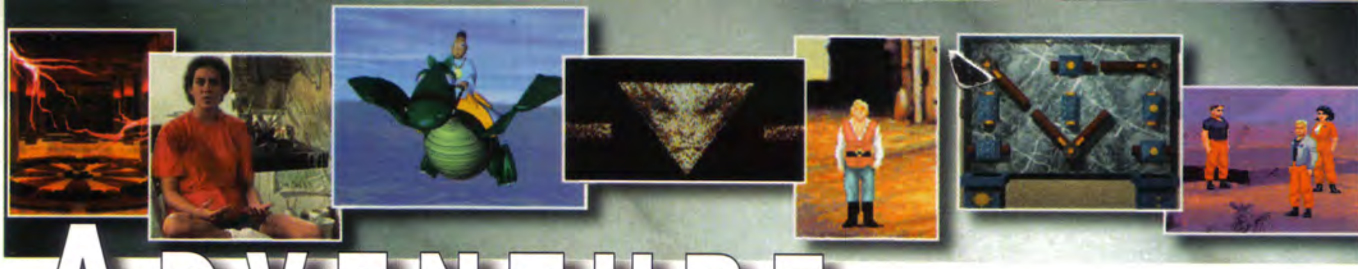
Ομως, αγαπητοί φίλοι, κάπου εδώ θα πρέπει να διακόψουμε την επικοινωνία μας και γι' αυτόν το μήνα. Ραντεβού τον Απρίλη, με πολλά νέα και εκπλήξεις! ■



Ο τρίτος νικητής, Γιώργος Καλλιαμπάκος.



Η Λουκία Ταλιαδώρου από την Compupress απονέμει το δεύτερο βραβείο του διαγωνισμού στο Inetrnet Show, στον Ηλία Πολυχρονόπουλο.



TITANIC Adventure out of time

Τιτανικός: Το πλοίο που ενσάρκωσε, όσο κανένα άλλο, τη δίψα του ανθρώπου για υπέρμετρη πολυτέλεια. Μία κυριολεκτικά χρυσή πλωτή πολιτεία που δυστυχώς βυθίστηκε στο παρθενικό ταξίδι της, παίρνοντας μαζί στον υγρό τάφο της περίπου 1.250 ανθρώπους. Η Cyberflix έφτιαξε έναν τίτλο, ο οποίος σας επιτρέπει να εξερευνήσετε το ιστορικό πλοίο μέσω μίας ειδικής επιλογής, αφού η αναπαράσταση που έχει γίνει είναι άκρως εντυπωσιακή, αλλά και να ζήσετε μία μοναδική περιπέτεια ίντριγκας και κατασκοπίας.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



Το θέμα είναι ούτως ή άλλως μοναδικό. Το μεγαλύτερο και πολυτελέστερο πλοίο που κατασκεύασε ποτέ άνθρωπος βυθίστηκε στο παρθενικό ταξίδι του έπειτα από πρόσκρουση σε ένα παγόβουνο. Το πλοίο, που θεωρούνταν αβύθιστο από τους ειδικούς, σκόρπισε το θάνατο, προκαλώντας τη μεγαλύτερη τραγωδία στα χρονικά της παγκόσμιας ναυτιλίας. Τον τελευταίο καιρό, η υπόθεση επανήλθε στην επικαιρότητα εξαιτίας αφ' ενός της αποτυχημένης προσπάθειας ανέλκυσης ενός μεγάλου τμήματός του και αφ' ετέρου της ανακάλυψης (με τη βοήθεια ενός ειδικού ρομπότ-κάμερας που κατέβηκε στα βάθη αυτά) ότι το πλοίο είναι πολύ πιθανό να βυθίστηκε από έκρηξη στο μηχανοστάσιό του και όχι από την πρόσκρουσής του στο παγόβουνο, όπως πιστευόταν μέχρι τώρα. (Η ειδική αυτή κάμερα κατέγραψε τα χείλη του ρήγματος του πλοίου να είναι προς τα έξω, σαν να έγινε κάποια έκρηξη, ενώ αν το ρήγμα είχε προκληθεί από χτύπημα παγόβουνου έπρεπε να είναι προς τα μέσα!)

Το Titanic πρέπει να είναι ένα από τα τελευταία adventures της GTE Entertainment, η οποία μας έδωσε και το εκπληκτικό Timelapse, μια και η μητρική εταιρία, η GTE Corporation, ανακοίνωσε ότι κλείνει το Entertainment τμήμα της οριστικά το αργότερο μέχρι τον Ιούνιο του 1997. Η είδηση έφτασε κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή και ενώ γραφόταν το άρθρο. Οι πραγματικοί λόγοι της απόφασης παραμένουν άγνωστοι. Περισσότερα νέα σε ό,τι αφορά την εξέλιξη



αυτή στο επόμενο τεύχος του PC Master, στη στήλη με τα νέα από το χώρο των adventures. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τη μοναδική αυτή περιπέτεια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Carlson, ένας πράκτορας των βρετανικών μυστικών υπηρεσιών και κατά τη διάρκεια του παρθενικού ταξιδιού του Τιτανικού εκτελείς μία πολύ σημαντική αποστολή (η οποία αφορά στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο και την παγκόσμια ειρήνη). Δυστυχώς, θα αποτύχεις στην αποστολή σου αλλά θα καταφέρεις να διασωθείς από το φοβερό ναυάγιο. Πολύ αργότερα, 30 χρόνια μετά, κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, θα πέσει μία βόμβα στο διαμέρισμά σου στο Λονδίνο και εσύ μεταφέρεσαι μέσα από ένα παράξενο παιχνίδι του χρόνου πίσω στον Τιτανικό, λίγο πριν από τη βύθισή του. Από ένα παράξενο παιχνίδι της μοίρας, λοιπόν, σου δίνεται μία δεύτερη ευκαιρία να ολοκληρώσεις την αποστολή που είχες αναλάβει, να πάρεις δηλαδή πίσω ένα "βιβλίο" τεράστιας σημασίας. Αν τα καταφέρεις, θα επιφέρεις τρομερές αλλαγές στην ανθρώπινη ιστορία, αφού δεν θα γίνει ούτε η ρωσική επανάσταση αλλά ούτε και οι δύο Παγκόσμιοι Πόλεμοι. Αν αποτύχεις, η ανθρωπότητα θα συνεχίσει να ζει μέσα στην αντιπαλότητα και τη δίνη των Παγκόσμιων Πολέμων και ο 20ός αιώνας θα παραμείνει όπως είναι, δηλαδή ο πραγματικός μεσαίωνας της ανθρωπότητας.

Το παιχνίδι όμως δεν έχει μόνο αυτά τα δύο φινάλε. Ανάλογα με την επιτυχία που θα έχεις στα τρία βασικά σημεία που συνδέτουν την αποστολή σου, μπορείς να περάσεις σε ακόμη εννέα διαφορετικά φινάλε, ανεβάζοντας τον συνολικό αριθμό σε 11 (τουλάχιστον τόσα βρήκα εγώ). Πρόκειται για αριθμό-ρεκόρ στην ιστορία των computer games και αναμφίβολα δίνει μία άλλη διάσταση στο παιχνίδι, αφού κατορθώνει να εκμεταλλευθεί κατά τον καλύτερο δυνατό τρόπο το πάρα πολύ πλούσιο σε ιδέες (διαθέτει τεράστιο βάθος με εντυπωσιακές ανατροπές) και εξαιρετικά προσεγμένο σενάριό του.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cyberflix/GTE Entertainment
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D animated graphics adventure games
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο



Η σελίδα του παιχνιδιού στο Internet.



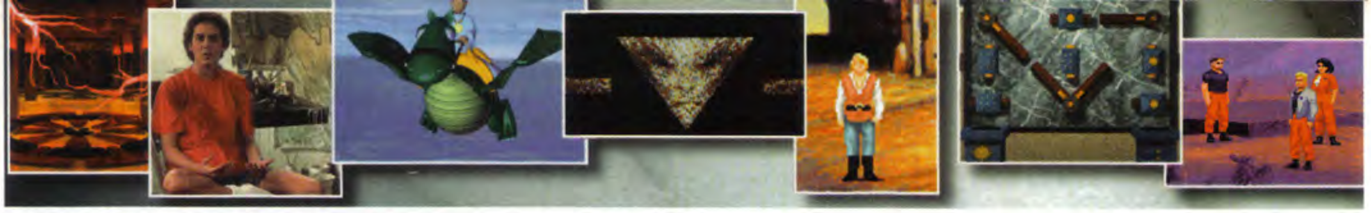
Απόκομμα από εφημερίδα της εποχής που αναφέρεται στη βύθιση του Τιτανικού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι κορυφαίας ποιότητας. Απ' ό,τι λέγεται, η αναπαράσταση των χώρων του πλοίου είναι εντυπωσιακή (δεν έχω δει εικόνες των εσωτερικών χώρων του Τιτανικού για να έχω προσωπική άποψη), ενώ για τις ανάγκες της περιπέτειας έχουν βιντεοσκοπηθεί συνολικά 23 επαγγελματίες ηθοποιοί. Το αποτέλεσμα είναι πολύ ρεαλιστικό και σου δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι βρίσκεσαι πάνω στο πλοίο το βράδυ της βύθισής του.

Η μουσική είναι αρκετά καλή, τα ηχητικά εφέ ίσως από τα καλύτερα που έχω ακούσει, ενώ και οι ομιλίες (speech) είναι εξίσου υψηλού επιπέδου. Επισημαίνεται ότι, επιτέλους, έχουμε ένα παιχνίδι που σεβόμενο το χρήστη επιτρέπει την εμφάνιση των διαλόγων σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός. Η κυρίως οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου το μισό της οθόνης, ενώ στο κάτω μέρος της υπάρχει ο ειδικός χώρος που αποκαλείται Main Game Panel. Εδώ θα εμφανίζεται στο αριστερό άκρο το αντικείμενο που κρατάς στα χέρια προς χρήση (αν φυσικά κρατάς κάποιο) και στη μέση ένα σωσίβιο, στο οποίο κάνοντας διπλό κλικ ενεργοποιείς το Control Panel του παιχνιδιού. Από αυτό ρυθμίζεις τα πλήκτρα κίνησής σου, συνολικά, τον ήχο, την εμφάνιση ή όχι και σε κείμενα των διάφορων διαλόγων,



καθώς και τις επιλογές SAVE/ OPEN (LOAD) και QUIT. Δίπλα στο σωσίβιο θα εμφανιστεί ο χάρτης του πλοίου, μέσω του οποίου μπορείς να κινείσαι από το ένα μέρος στο άλλο κατευθείαν (το χάρτη σού τον δίνει ο καμαρότος, την πρώτη φορά που θα μαζί του), αλλά και μία τσάντα και ένα ρολόι τσέπης που τα παίρνεις από την καμπίνα σου. Η τσάντα παίζει το ρόλο του Inventory σου. Κάνοντας διπλό κλικ σε αυτήν την ανοίγεις και βλέπεις ποια αντικείμενα κουβαλάς. Για να τα εξετάσεις (παίρνεις μία κοντινή εικόνα τους και την περιγραφή τους), κάνεις πρώτα κλικ σε ένα από αυτά και στη συνέχεια στον μεγεθυντικό φακό στην κάτω δεξιά άκρη της ανοικτής πλέον τσάντας. Το ρολόι θα φανεί πολύ χρήσιμο προς το τέλος της περιπέτειας, όταν στο φινάλε του παιχνιδιού θα βρίσκεσαι υπό χρονικό περιορισμό. Για να "βγάλεις" ένα αντικείμενο από την τσάντα και να το κρατήσεις στο χέρι, αφού την ανοίξεις με ένα διπλό κλικ, κάνεις κλικ πρώτα στο αντικείμενο που θέλεις και μετά στο OK κάτω δεξιά. Για να χρησιμοποιήσεις τώρα ένα αντικείμενο που κουβαλάς, πρέπει πρώτα να το κρατήσεις στο χέρι σου. Στη συνέχεια, κάνε κλικ σε αυτό



Ο Colonel Zeitel.

και κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse μετάφερέ το πάνω στο σημείο ή το αντικείμενο στο οποίο επιθυμείς να δράσεις. Τώρα άφησε το πλήκτρο του mouse και η επιθυμητή δράση θα γίνει. Μιλώντας με έναν χαρακτήρα, περνάς σε μία ειδική οθόνη όπου οι διάφορες δυνατότητες λόγου σου εμφανίζονται με τη μορφή διαδοχικών προτάσεων, κατά το πρότυπο που εγκαινίασε το Monkey Island 1. Η κίνησή σου μέσα στην οθόνη γίνεται μόνο με τα πλήκτρα, προτιμήστε όμως τη χρήση των arrow keys (πλήκτρων) που είναι και η πιο σταθερή.



Ο Buick Riviera.

Γενικά ο χειρισμός του δεν πρέπει να σας δημιουργήσει το παραμικρό πρόβλημα.

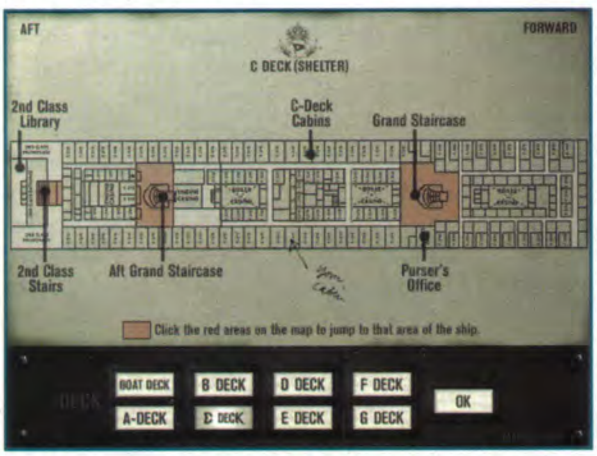
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Οπως προανέφερα, η ατμόσφαιρά του είναι κυριολεκτικά απίστευτη, μια και συνεχώς νομίζεις ότι βρίσκεσαι πάνω στο πλοίο. Η δυνατότητα να ξεναγηθείτε στους χώρους του πλοίου, ανεξάρτητα από το adventure αυτό καθεαυτό, προσθέτει επίσης πάρα πολύ.

Σημειώστε εδώ ότι μπορείτε από το site της εταιρίας στο Internet, στη διεύθυνση http://www.cyberflix.com, να κατεβάσετε (download) και άλλα αρχεία με διαφορετική ξενάγηση, να τα βάλετε στον σκληρό σας μέσα στο παιχνίδι και να τα δείτε κανονικά.

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια τόσο σε ιδέες/καταστάσεις όσο και σε μέγεθος (δηλαδή το πόσες ώρες θα ασχοληθείτε μαζί του μέχρι να το τελειώσετε). Αντικειμενικός σκοπός σας είναι να βρείτε και να πάρετε τρία αντικείμενα, τα: Rubaiyat, Painting και Willie's Notebook. Αν τα πάρετε και τα τρία, θα έχετε αίσιο τέλος (αλλά και αρκετά ουτοπιστικό). Αν δεν πάρετε κανένα, έχετε την απόλυτη καταστροφή (στην ουσία αυτό σημαίνει ότι όλα θα εξελιχθούν όπως ακριβώς καταγράφηκαν στην ιστορία, χωρίς καμία δική σας παρέμβαση). Τα υπόλοιπα φινάλε (και τα πιο ενδιαφέροντα ίσως) αφορούν στους διάφορους συνδυασμούς τού πόσα έχετε βρει ή όχι από τα πιο πάνω αντικείμενα.

Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, μια και διαθέτει έξυπνους γρίφους που απορρέουν από το εξαιρετικό σενάριό του. Επισημαίνεται ότι περνώντας στο ειδικό φινάλε της περιπέτειας, θα έχετε στη διάθεσή σας περίπου 55 λεπτά πραγματικού χρόνου για να το ολοκλη-



Ενα δείγμα από τους εξαιρετικούς χάρτες του πλοίου μέσω των οποίων κινείσαι.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/66 MHz, Windows 3.1 ή 95.



8 MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 38 MB.



SVGA κάρτα γραφικών, συμβατή κάρτα ήχου.



Το πακέτο που περιέχει δύο CDs μας παραχώρησε το κατάστημα Παπασωτηρίου.





Από την επιλογή Tour, μπορείς να εξερευνήσεις όλο το πλοίο, ανεξάρτητα από το καθεαυτό παιχνίδι.

ρώσετε. Αρκετός χρόνος, αλλά μόνο αν ξέρετε τι ακριβώς θέλετε και τι πρέπει να κάνετε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι καλύτερα να επιλέξεις την επιλογή TOUR και να αφιερώσεις αρκετό χρόνο ώστε να εξοικειωθείς με τους χώρους του πλοίου. Αυτό θα σε βοηθήσει πάρα πολύ κατά τη διάρκεια της περιπέτειας, αφού θα ξέρεις πάνω-κάτω τη βασική διάταξη των χώρων του πλοίου. Οταν νιώσεις ότι ξέρεις πια το πλοίο σχετικά καλά, επανεκκίνησε το παιχνίδι, διαλέγοντας αυτήν τη φορά την επιλογή GAME. Αρχίζοντας το παιχνίδι είναι 14 Απριλίου του 1942 και βρίσκεσαι στο διαμέρισμά σου στο Λονδίνο. Εδώ εξέτασε, κατά σειρά, το μοντέλο του πλοίου μπρος και πίσω, το Memories που περιέχει, εφημερίδα εποχής με εξώφυλλο από τη βύθιση του πλοίου, το βιβλίο στην πολυθρόνα και ειδικά την αγγελία θανάτου του Lambeth, τη Landlady που σου χτυπά την πόρτα και δεν σε αφήνει να βγεις αν δεν πληρώσεις το νοίκι, το ράδιο με τα κουμπιά που το ανοίγουν/κλείνουν και που πιάνεις τους σταθμούς, τα ντουλάπια στον τοίχο και ειδικά την κατσαρίδα στην αριστερή μεριά και, τέλος, τη "σημερινή" εφημερίδα στο κρεβάτι. Προτού κάνεις κλικ στο γραφείο, κάνε Save για την περίπτωση που θέλεις να ξαναδείς κάτι από τα παραπάνω. Στο γραφείο εξέτασε τα περιοδικά, 3 κάρτες-αποκόμματα, το ρολόι τσέπης με τη φωνή του πρώην αφεντικού σου, το Ταρό τραπουλόχαρτο LA Morte, το γράμμα απόλυσής σου από την υπηρεσία και, τέλος, το εισιτήριο Hindenburg. Από όλα τα παραπάνω βγαίνει ότι ήσουν πάνω στον Τιτανικό την ημέρα της βύθισής του εκτελώντας μία αποστολή και ότι απέτυχες να τη φέρεις σε αίσιο τέλος. Απομακρυνόμενος τώρα από το γραφείο, θα ακούσεις τις σειρήνες και ξαφνικά μία βόμβα θα πέσει στο δωμάτιό σου. Μία λάμψη σε τυλίγει και μεταφέρεσαι μέσα στο χρόνο 30 χρόνια πριν, το βράδυ της βύθισης του Τιτανικού, πάνω στο πλοίο. Ετσι, σου δίνεται μία ακόμη ευκαιρία να προσπαθήσεις να επιτύχεις στην αποστολή που σου έχει ανατεθεί. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■



Δείγμα του πώς επικοινωνείς με το περιβάλλον. Κάνε κλικ στο κλειδί και κρατώντας το πατημένο, πήγαινέ το πάνω στην κλειδαριά του κιβωτίου για να το ανοίξεις.



Ακούγοντας τα ειδικά μηνύματα που αφορούν στην αποστολή σου.



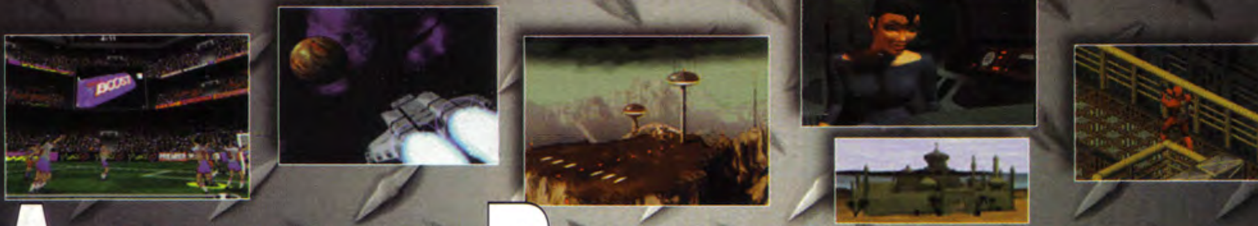
Στο διαμέρισμά σου στο Λονδίνο, λίγο πριν από την έκρηξη της βόμβας που θα σε στείλει στο παρελθόν.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα adventures που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό και βασίζεται σε μία εξαιρετικά έξυπνη ιδέα. Η αίσθηση του ότι είσαι πάνω στον Τιτανικό λίγο προτού βυθιστεί είναι μοναδική. Διαθέτει γραφικά υψηλής ποιότητας, και πολύ πλούσια δράση. Είναι σίγουρο ότι θα σας κρατήσει αρκετές μέρες συντροφιά μέχρι να το τελειώσετε. Δείτε το οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΓΡΙΦΟΙ	90

90%



STAR TREK BORG



Οταν ένα παιχνίδι διαθέτει άφθονο video και χρησιμοποιεί κανονικούς ηθοποιούς, μπορεί να είναι εντυπωσιακό, αλλά δεν αρκεί μόνο αυτό. Οταν, όμως, πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο έχει να κάνει άμεσα ή έμμεσα με τις ταινίες ή τις σειρές Star Trek, τότε τα πράγματα σίγουρα αλλάζουν.

Του Αργύρη Γιαγιά

Η Simon & Schuster Interactive έχει συχνά κατά το παρελθόν απασχολήσει τους συντάκτες του περιοδικού. Βέβαια, εάν διαβάζετε μόνο τις σελίδες με τα παιχνίδια που παρουσιάζουμε κάθε μήνα, είναι πολύ πιθανό να μη τη γνωρίζετε, καθώς πρόκειται ουσιαστικά για το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφορεί. Εάν, όμως, παρακολουθείτε και τους νέους multimedia τίτλους ή είστε φανατικοί των όποιων τίτλων αφορούν στο Star Trek, τότε σίγουρα θα ξέρετε ότι η Simon & Schuster Interactive είναι η εταιρία που έχει κυκλοφορήσει τρεις πολύ σημαντικούς τίτλους με θέμα τα Star Trek Interactive Manual, Star Trek Omnipedia και Star Trek Klingon. Ο πρώτος τίτλος, μία πλήρης multimedia παραγωγή, μας έδινε τη δυνατότητα να μπούμε στον υπολογιστή του αεροσκάφους Enterprise και να μάθουμε τα πάντα γι' αυτό. Αξίζει να σημειώσουμε ότι σε αυτόν τον τίτλο είχε πρωτοεμφανιστεί το Quick Time VR Video, το οποίο μας επιτρέπει να κινηθούμε ελεύθερα μέσα σε έναν χώρο. Το Star Trek Omnipedia κυκλοφόρησε αργότερα και ήταν μία multimedia εγκυκλοπαίδεια όλων των ταινιών Star Trek που έχουν προβληθεί στον κι-





ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

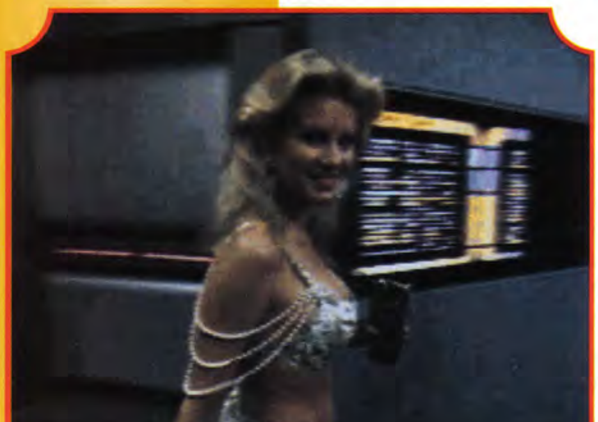
νηματογράφο, αλλά και όλων των επεισοδίων (Star Trek, The Next Generation Deep Space Nine) που έχουν παρουσιαστεί μέσω της τηλεόρασης. Εκεί μπορούσατε να βρείτε τα σενάρια όλων των ταινιών και επεισοδίων, αλλά και αναρίθμητες φωτογραφίες και video clips με στιγμιότυπα. Τέλος, το Star Trek Klingon μας μετέφερε στον πολιτισμό των Klingon, προσφέροντάς μας πληροφορίες γύρω από τις συνήθειές τους μέχρι και τη γλώσσα τους.

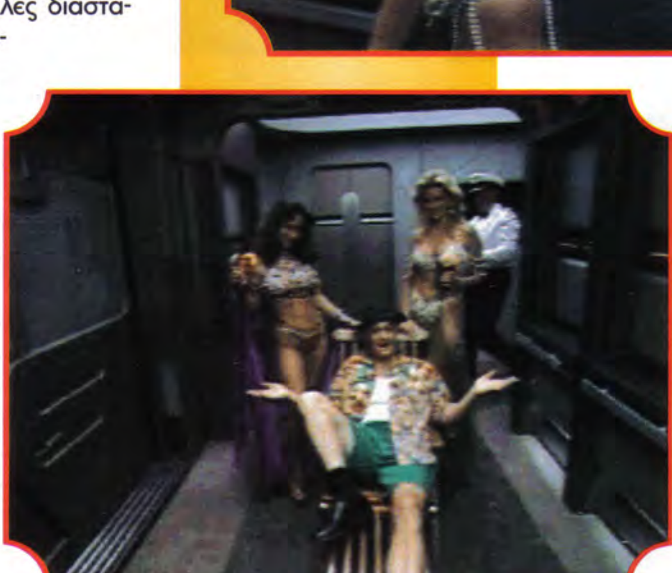
Κατόπιν όλων αυτών των τίτλων, η Simon & Schuster Interactive αποφάσισε να διαθέσει στην κυκλοφορία και ένα παιχνίδι που να ανήκει στην ίδια σειρά με θέματα από το Star Trek. Ετσι, πριν από λίγο καιρό, είδαμε και στην Ελλάδα το Star Trek Borg, ένα interactive movie όπως δηλώνει και ο υπότιτλός του. Το σενάριο της ταινίας είναι βασισμένο σε ένα επεισόδιο της σειράς Star Trek The Next Generation, στο οποίο το πλήρωμα του διαστημόπλοιου Enterprise δέχεται επίθεση από μία άγνωστη μέχρι τότε φυλή, ονόματι Borg, που λίγο έλλειψε να τους καταστρέψει. Για τις ανάγκες του παιχνιδιού έχει χρησιμοποιηθεί ακόμα ένας χαρακτήρας με πλήθος συμμετοχών σε επεισόδια της ίδιας σειράς που φέρει το όνομα Q. Για όσους ίσως δεν τον θυμούνται, είναι ένα υπέρτατο ον (κάτι σαν Θεός) που κινείται σε άλλες διαστάσεις χώρου και χρόνου, με δυνάμεις απίστευτες και συχνά πέραν ακόμη και του υπερφυσικού. Οι κατασκευαστές, λοιπόν, θέλοντας να κάνουν ακόμα πιο εντυπωσιακό το παιχνίδι, χρησιμοποίησαν και σε αυτό τον ηθοποιό John Delancie, ο οποίος ενσαρκώνει τον Q στην τηλεοπτική σειρά, στον ίδιο ακριβώς ρόλο και στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο που έχει χρησιμοποιηθεί για το παιχνίδι είναι αρκετά ενδιαφέρον.

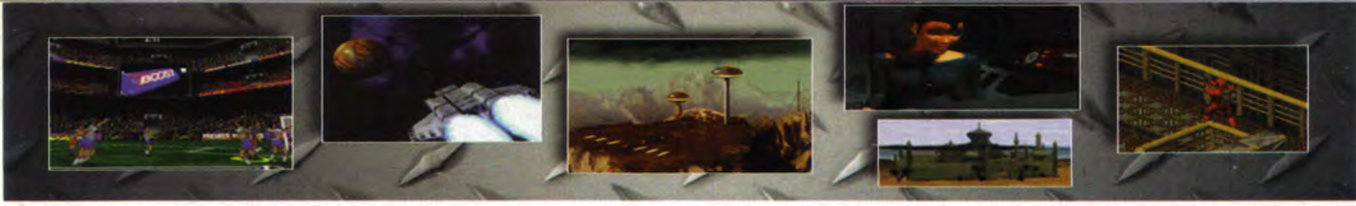
ΕΤΑΙΡΙΑ
Simon & Schuster Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Interactive movie
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Χαμηλό





Ως δόκιμος με το όνομα Qaylan Furlong αντιμετωπίζετε τον Q, ο οποίος εμφανίζεται ξαφνικά μπροστά σας και σας δίνει την ευκαιρία να αλλάξετε τον ρου της ιστορίας. Πριν από δέκα χρόνια, ο πατέρας σας υπηρετούσε στον αστροστόλο και σκοτώθηκε στη μάχη 359 εναντίον των Borg. Τώρα, δέκα χρόνια μετά, οι Borg επιτίθενται και πάλι, αλλά δεν σας επιτρέπουν να παραμείνετε στο διαστημόπλοιο Cheyenne και να βοηθήσετε στην εξόντωσή τους παίρνοντας την εκδίκησή σας.

Ο Q σας δίνει τη δυνατότητα να επιστρέψετε στο παρελθόν και να αποτρέψετε το θάνατο του πατέρα σας. Εσείς, φυσικά, θα δεχθείτε και θα διαπιστώσετε ότι όλα θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί τότε, εάν τέσσερις ώρες πριν από το μοιραίο συμβάν δεν είχε σκοτωθεί ο αξιωματικός ασφαλείας, ο οποίος στη συνέχεια θα μπορούσε να σώσει την κατάσταση. Εσείς, λοιπόν, παίρνετε το ρόλο του Lt. Sprint και μέσα σε αυτές τις τέσσερις ώρες πρέπει να σώσετε πρωτίστως τη δική σας ζωή και στη συνέχεια τις ζωές όλου του πληρώματος συμπεριλαμβανομένου και του πατέρα σας. Το παιχνίδι από εδώ και στο εξής γίνεται ένα κανονικό interactive movie, όπου εσείς θα πρέπει να κάνετε την κατάλληλη κίνηση στην κατάλληλη στιγμή.





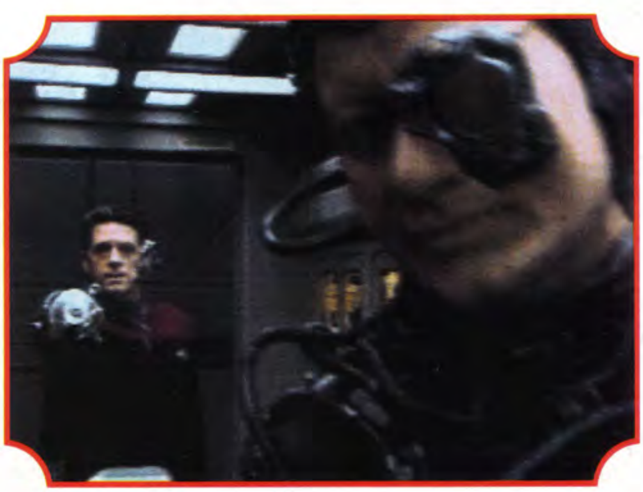


ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Το Interface του παιχνιδιού είναι τόσο απλό που επιτρέπει ακόμα και σε όσους τυχόν δεν έχουν προηγούμενη επαφή με τέτοιου είδους παιχνίδια να κινηθούν με ακρίβεια από τα πρώτα λεπτά.

Καθώς η "ταινία" εξελίσσεται, υπάρχουν στιγμές που η δράση "παγώνει" (στην πραγματικότητα, το video δεν σταματά καθόλου) και εσείς μέσω ενός εμφανιζόμενου cursor θα πρέπει να κάνετε την κατάλληλη επιλογή (σημειωτέον ότι στα περιθώρια των επιλογών σας συμπεριλαμβάνεται και η... απραξία - με άλλα λόγια, το να μην κάνετε τίποτα) τη στιγμή που πρέπει. Σίγουρα δεν πρόκειται για κάτι το πρωτοποριακό σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Αν κάτι όμως σίγουρα εντυπωσιάσει τον παίκτη αυτό δεν θα είναι το gameplay αλλά το άφθονο video. Ισως για πρώτη φορά σε κάποιο από τα παιχνίδια που παρουσιάζουμε, το video είναι full motion-full screen. Μάλιστα, το δεύτερο πρέπει να τονιστεί ιδιαίτερα, γιατί σίγουρα δεν έχουμε ξαναδεί τόσο ομαλή κίνηση video πλήρους οθόνης χωρίς την ταυτόχρονη υποστήριξη μιας MPEG, playback κάρτας. Ακόμα και στα δύο τελευταία Wing Commander όπου το video ήταν εντυπωσιακό, δεν κάλυπτε ολόκληρη την οθόνη ώστε να δίνεται η αίσθηση ότι παρακολουθούμε μια ταινία, κάτι που σίγουρα επιτυγχάνεται στο Star Trek Borg. Ακόμη, όμως, και η ποιότητα του video δεν χάνει σε τίποτα, παρόλο που καλύπτει ολόκληρη την οθόνη. Η δε κίνηση των ηθοποιών είναι ομαλή σε τέτοιο βαθμό που δίνει την αίσθηση στον παίκτη ότι συμμετέχει και αυτός σε ένα από τα επεισόδια της σειράς Star Trek. Στο τελευταίο συντελεί και το γεγονός ότι όλα τα γυρίσματα έχουν γίνει σε πραγματικά studios της Paramount.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
Pentium 90MHz.
8MB.
20MB στο σκληρό δίσκο και 2x CD-ROM.
SVGA και SoundBlaster.
Το παιχνίδι, προσφορά του καταστήματος Vertigo, περιέχεται σε τρία CDs.



Οι έξι βασικοί ηθοποιοί που συμμετέχουν είναι πολύ καλοί στους ρόλους τους, με αποκορύφωμα βέβαια τον Q στον οποίο το σενάριο επιτρέπει να παίρνει τη μορφή του γιατρού του σκάφους Dr Quint, ώστε να βρίσκεται πάντα κοντά σας για συμβουλές και παρατηρήσεις.

Η δράση εξελίσσεται πάντα σε πρώτο πρόσωπο (δεν βλέπετε ποτέ τον εαυτό σας), ενώ -εκτός από τις στιγμές των επιλογών- μπορείτε να διακόψετε το video οποιαδήποτε στιγμή και να χρησιμοποιήσετε το tricorder, ένα εργαλείο-πληροφοριοδότη για πολλές







χρήσεις. Με αυτό μπορείτε είτε τοποθετώντας το πάνω σε έναν χαρακτήρα να πάρετε πληροφορίες γι' αυτόν είτε, μέσω των γνωστών menus των υπολογιστών της εποχής Star Trek, να λάβετε άλλες πληροφορίες για το σκάφος. Αρκετές από αυτές, μάλιστα, θα είναι απαραίτητες για τη συνέχιση του παιχνιδιού σε κάποια σημεία του.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Star Trek Borg είναι από την αρχή μέχρι το τέλος ένα video συνολικής διάρκειας 120 λεπτών, κάτι που σημαίνει ότι ουσιαστικά δεν υπάρχουν γραφικά. Συνεπώς, σε αυτό τον τομέα θα πρέπει ίσως να κάνουμε λόγο για την πολύ καλή οπτική ποιότητα του video. Στον ήχο, ωστόσο, θα πρέπει να σταθούμε περισσότερο. Τη μουσική και τα ηχητικά effects έχει δημιουργήσει ο Dennis McCarthy, συνθέτης και στο Star Trek Voyager. Η ατμόσφαιρα του Star Trek πηγάζει από τους ήχους και τη μουσική του, σε μία μοναδική ποιότητα που σίγουρα θα σας μαγέψει. Γι' αυτό ακριβώς, όταν εγκαθιστάτε το παιχνίδι, δημιουργείται ένα δεύτερο εικονίδιο, μέσω του οποίου απολαμβάνετε εκτεταμένη μουσική ποιότητα (εφόσον, φυσικά, ο υπολογιστής σας είναι αντίστοιχων δυνατοτήτων).





ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στα τρία CDs που αποτελούν το παιχνίδι θα βρείτε επίσης και το The Picard Dossier. Πρόκειται ουσιαστικά για μία μικρή multimedia encyclopedia, η οποία αναλύει μόνο στοιχεία που έχουν να κάνουν με τη φυλή των Borg. Επίσης, υπάρχουν φωτογραφίες και videos από όλα τα επεισόδια της σειράς The Next Generation στα οποία εμφανίζονται οι Borg. Ωστόσο, το εν λόγω πρόγραμμα εμφανίζει κάποιο πρόβλημα κατά την εγκατάστασή του, καθώς ενώ αναφέρεται και είναι τυπωμένο ότι βρίσκεται στο τρίτο CD, στην πραγματικότητα είναι στο δεύτερο. Επίσης, και το ίδιο το παιχνίδι παρουσιάζει μία μικρή δυσχέρεια. Ενώ στο manual αναφέρεται ότι το παιχνίδι είναι και για περιβάλλον DOS, στην πράξη είναι μόνο για Windows 95, αφού δεν υπάρχει αντίστοιχο πρόγραμμα εγκατάστασης για DOS.

Το Star Trek Borg είναι σίγουρα ένα πολύ εντυπωσιακό interactive movie. Βέβαια, εάν το εξετάσουμε εντελώς αντικειμενικά, μάλλον απογοητεύει (μπορείτε να το τελειώσετε μέσα σε 1-2 ώρες). Ωστόσο, όντας φανατικοί του Star Trek, αλλά και για το λόγο ότι αυτού του είδους τα παιχνίδια θα πρέπει να τα προσεγγίζουμε από μία διαφορετική σκοπιά, θα είμαστε περισσότερο επιεικείς. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Σίγουρα όχι το καλύτερο interactive movie, αλλά το μόνο που θα σας φέρει τόσο κοντά στην ατμόσφαιρα του Star Trek.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	55
ΑΝΤΟΧΗ	70

77%



ADVENTURE

PRIVATE EYE

Τις περισσότερες φορές έρχεται από 'κεί που δεν την περιμένεις, γι' αυτό και ονομάζεται έκπληξη. Ετσι και εγώ, όταν διάβασα ότι μία σχετικά νέα εταιρία στην παραγωγή computer games (το τονίζω αυτό γιατί ναι μεν η Simon & Schuster είναι γνωστή, αλλά ως μία από τις μεγαλύτερες εκδοτικές εταιρίες στον



"You don't get rich in this racket. Sometimes you get beaten up, or shot at, or tossed in the jailhouse. Once in a while you get dead. Every other month you decide to give up for some sensible occupation. Then the door buzzer rings and there stands a new face with a new problem and a small piece of money." ...Come in trouble, what can I do for you?
Philip Marlowe

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

κόσμο, η δε Byron Preiss Multimedia μου είναι παντελώς άγνωστη) ετοιμάζει ένα adventure με ήρωα τον περιβόητο ιδιωτικό ντετέκτιβ Φίλιπ Μάρλοου του Τσάντλερ, παρέμεινα σκεπτικός. Το να μεταφέρεις την ατμόσφαιρα ενός κλασικού "φιλμ-νουάρ" στους υπολογιστές είναι εξαιρετικά δύσκολη υπόθεση, αν φυσικά θέλεις το δημιούργημά σου να χαρακτηρίζεται από μία αντίστοιχη ποιότητα. Οταν "φόρτωσα" όμως το παιχνίδι στον υπολογιστή μου, από τις πρώτες στιγμές συνειδητοποίησα ότι έχω να κάνω με ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure που δυστυχώς δεν έχει κατορθώσει να γίνει ιδιαίτερα γνωστό. Ναι, μία περιπέτεια που λες και "ξεπηδά" από τις καλύτερες στιγμές των Τσάντλερ, Χάμετ και Κέιν, είναι εδώ και σας περιμένει.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Τι να πρωτοπεί κανείς για τον Ρέιμοντ Τσάντλερ; Γεννήθηκε στο Σικάγο το 1988 και πέρασε τα νεανικά του χρόνια στην Ευρώπη, όπου ξεκίνησε να γράφει σε εφημερίδες. Το 1921 επέστρεψε στις ΗΠΑ και εγκαταστάθηκε στην Καλιφόρνια. Βρήκε δουλειά σε μία εταιρία πετρελαίου και παντρεύτηκε την Cissy Pascal. Αργότερα όμως πέφτει σε βαθιά μελαγχολία και αποχωρεί από την εταιρία πετρελαίου. Αρχίζει να γράφει σε διάφορα περιοδικά δεύτερης επιλογής (τα επονομαζόμενα pulp magazines) και το 1939, σε ηλικία 51 ετών, δημοσιεύει το πρώτο του μυθιστόρημα, το The Big Sleep. Εγραψε άλλα έξι μυθιστορήματα και γνώρισε μεγάλη δημοσιότητα στα τελευταία χρόνια της ζωής του κερδίζοντας αρκετές υποψηφιότητες για Oscar. Διατέλεσε πρόεδρος των Αμερικανών Συγγραφέων Μυστηρίου. Η πολύ άσχημη κατάσταση της υγείας του και η βαθιά κρίση με-



λαγχολίας που τον είχε κυριεύσει ήταν οι βασικές αιτίες του θανάτου του το 1959, σε ηλικία 71 ετών.

Καθώς τέλειωσε ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος, αρκετοί Αμερικανοί σκηνοθέτες έστρεψαν την προσοχή τους στις πιο σκοτεινές πλευρές της ανθρώπινης ύπαρξης. Αυτή η στροφή ήταν εξαιρετικά σημαντική και ανέτρεπε την κατάσταση που είχε δημιουργηθεί στο Χόλιγουντ από την αρχή της δεκαετίας του 1930. Πρώτοι οι Γάλλοι κριτικοί εντόπισαν αυτήν τη μεταστροφή και την ονόμασαν "film noir". Ο όρος "noir" μέχρι τότε χρησιμοποιούνταν μόνο για να περιγράψει τα αστυνομικά μυθιστορήματα των Τσάντλερ, Χάμετ, Κέιν και άλλων του είδους. Τα "film noir" αφορούν σε ιστορίες φόνων ή μυστηρίου με διεφθαρμένους ηθικά χαρακτήρες (ανέτρεπαν δηλαδή τη μυθοπλασία του απόλυτα καλού απέναντι στον απόλυτα κακό δημιουργώντας τους ονομαζόμενους "γκρίζους" χαρακτήρες) όπου πολύ συχνά μοιραίες γυναίκες βάζουν σε κίνδυνο τη ζωή των ηρώων. Οι ταινίες βασικά ήταν ασπρόμαυρες γιατί έτσι απέδιδαν καλύτερα την ατμόσφαιρα των περιπετειών και των ηρώων τους. Στον κινηματογράφο το είδος εμφανίστηκε το 1944, όταν μεταφέρθηκαν στη μεγάλη οθόνη τρία βιβλία του Τσάντλερ, τα "Double Indeminty", "Murder, My Sweet"



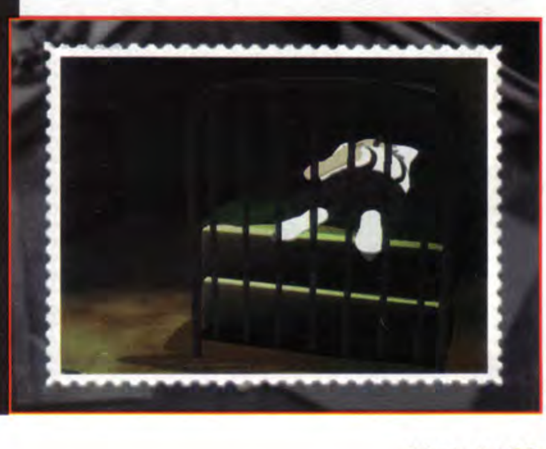
και "The Woman in the Window". Τη δεκαετία του 1950 το κινηματογραφικό αυτό είδος κυριάρχησε και η μία ταινία γύριζόταν μετά την άλλη.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Simon & Schuster Interactive
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

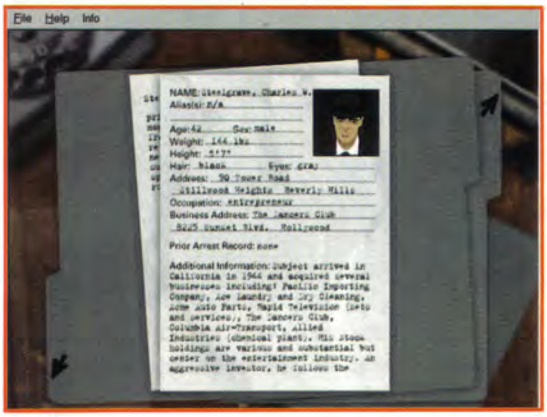
Στο παιχνίδι είσαι ο Philip Marlowe, ο πιο διάσημος ντετέκτιβ του Raymond Chandler. Μια μέρα, μία νέα γυναίκα, η Quest Orfamay, έρχεται στο γραφείο σου και σου ζητά να βρεις τον αδελφό της Orrin που έχει εξαφανιστεί. Σύντομα, η ιστορία που ξεκινά ως μία ακόμη αναζήτηση εξαφανισθέντος προσώπου θα μετατραπεί σε μία μοναδική ίντριγκα καθώς θα αρχίσεις να βρίσκεις το ένα πτώμα μετά το άλλο και τα ερωτηματικά θα πληθαίνουν. Ανάλογα με ποιο path διάλεξες στην αρχή του παιχνιδιού, ο βασικός ύποπτος θα είναι διαφορετικός και φυσικά μαζί με αυτόν θα είναι διαφορετική και η εξέλιξη της περιπέτειας, καθώς και τα φινάλε της. Ποια είναι η μυστηριώδης Dolores και τι ρόλο διαδραματίζει στην ιστορία; Ποια ακριβώς είναι η σχέση ανάμεσα στον Steelgrave και τη Mavis Weld; Ποιος είναι στην πραγματικότητα ο Steelgrave; Σε αυτά και άλλα πολλά ερωτήματα πρέπει να απαντήσεις, αν θέλεις να έχει ένα αίσιο τέλος η ιστορία αυτή.



Δεν μπορώ να πω περισσότερα, χωρίς να αποκαλύψω βασικές πλευρές της ιστορίας, που είναι βασισμένη στο βιβλίο του Τσάντλερ "The Little Sister". Η δημιουργός του παιχνιδιού, Barbara Lanza, έχει κάνει μια







εκπληκτική δουλειά, κατορθώνοντας να δημιουργήσει ένα σπουδαίο φιλμ-νουάρ adventure.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε οποιαδήποτε ανάλυση αλλά μόνο στα 256 χρώματα και είναι καρτουνίστικα. Θυμίζουν έντονα τα αντίστοιχα του Full Throttle. Το animation είναι πολύ καλό, ενώ και τα διάφορα animated video sequences που παρεμβάλλονται κατά την εξέλιξη της περιπέτειας είναι ατμοσφαιρικά. Η μουσική υπόκρουση, καθαρόαιμη τζαζ (το σήμα κατατεθέν των φιλμ-νουάρ), αλλά και οι διάφορες ομιλίες (speech) είναι από τα πιο "δυνατά" σημεία του παιχνιδιού, μια και είναι κάτι παραπάνω από εξαιρετικά.

Ο χειρισμός του είναι 100% πρωτότυπος και λειτουργικός. Εχει χρησιμοποιηθεί ένα αρκετά ενδιαφέρον και πολύ λειτουργικό user interface. Η οθόνη είναι χωρισμένη σε δύο περιοχές: στο παράθυρο δράσης (που θυμίζει καρτ-ποστάλ) και στο περιθώριο που είναι γύρω απ' αυτό. Κάνοντας κλικ στο περιθώριο (ΠΡΟΣΕΞΤΕ το καλά αυτό) εμφανίζεται η οθόνη που περιέχει τα: Diary, Dossiers, Map, Radio, Phone, Notebook και View Screen. Το Diary κρατά όλες τις συζητήσεις που κάνεις ώστε να μπορείς να τις ξαναδείς οποτεδήποτε θέλεις. Τα Dossiers



περιέχουν τους αναλυτικούς φακέλους όλων των χαρακτήρων που συναντάς. Το Map δείχνει τις τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς κάθε φορά. Το Radio σου επιτρέπει να ακούς μουσική ή ειδήσεις (αριστερό πλήκτρο) ή τις ειδοποιήσεις της αστυνομίας (δεξί πλήκτρο). Το Phone είναι προφανώς για να τηλεφωνείς, ενώ το Notebook περιέχει τα SAVE/LOAD/START A NEW GAME/QUIT του επονομαζόμενου Main Menu. Τέλος, η View Screen είναι για να ξαναγυρίσεις στο κυρίως παιχνίδι.

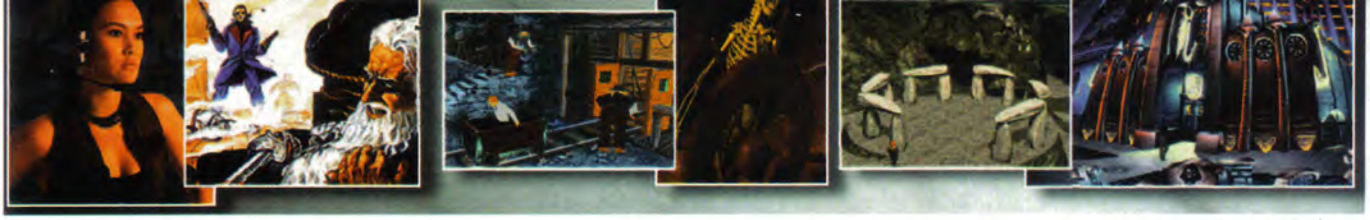


Η κυρίως οθόνη δείχνει όλο το περιβάλλον δράσης του Μάρλοου. Κατά τη διάρκεια των συζητήσεων με άλλους χαρακτήρες, το πρόγραμμα θα σου δείχνει δύο διαφορετικά σημεία πάνω στην οθόνη, τα οποία αντιπροσωπεύουν διαφορετικές ερωτήσεις κάθε φορά. Πρόσεξε λοιπόν καλά πού θα κάνεις κλικ γιατί απ' αυτό εξαρτάται τι ερώτηση ακριβώς θα κάνεις. Ο κέρσορας παίρνει τη μορφή ενός βέλους κίνησης (αριστερά-δεξιά-απομακρύνσου), ενός μεγεθυντικού φακού (Look), ενός τηλεφώνου (όταν είναι να τηλεφωνήσεις), μίας ανοικτής παλάμης (πάρε ένα αντικείμενο) και ενός τεντωμένου δακτύλου (για δράση γενικότερα). Θα έβαζα σχεδόν άριστα στο χειρισμό του, αν δεν υπήρχε ένα σημαντικό μειονέκτημα. Δεν υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης των διαλόγων (ή μονολόγων) σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη. Ευτυχώς που μπορείς να ξαναβλέπεις το video όσες φορές θέλεις μέσω του Diary σου.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θα σας κερδίσει αμέσως, μια και πρόκειται για μία περιπέτεια που ακολουθεί πιστά την παράδοση των φιλμ-νουάρ και αστυνομικών μυθιστορημάτων. Σε αυτό βοηθούν το εξαιρετικό σενάριο της ιστορίας, οι διάφορες ίντριγκες, αλλά και οι ανατροπές που περιέχει.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ	
	486DX/66 MHz, Windows 3.1.
	8MB RAM.
	2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 2MB.
	SVGA κάρτα γραφικών (640x480 στα 256 χρώματα), MPC συμβατή κάρτα ήχου.
	Το πακέτο, περιέχει ένα CD και μας το παραχώρησε το κατάστημα Παπασωτηρίου.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure το οποίο στην αρχή μπορεί να σας ξαφνιάσει επειδή δεν είναι ιδιαίτερα γνωστό, αλλά στη συνέχεια θα σας κερδίσει σίγουρα με το πολύ καλό σενάριό του και τα δύο διαφορετικά επίπεδα παιχνιδιού που μπορείτε να επιλέξετε. Ενα γνήσιο "φιλμ-νουάρ" adventure, το οποίο ειδικά οι φίλοι των περιπετειών μυστηρίου δεν πρέπει να χάσουν με τίποτα. Από τα καλύτερα "αστυνομικά" adventures που έχω δει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	94
ΔΡΑΣΗ	92
ΓΡΙΦΟΙ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

90%

Η δράση του είναι πολύ πλούσια. Παρέχονται δύο διαφορετικά paths παιχνιδιού, με διαφορετική εξέλιξη/ύποπτο και φινάλε το καθένα. Τα φινάλε όμως δεν είναι μόνο δύο, όπως ίσως νομίζεις. Εξαρτώνται από τις αποφάσεις που παίρνεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό ακριβώς το σημείο είναι και το πιο πρωτότυπο και ελκυστικό όλης της περιπέτειας. Κατά διαστήματα, το πρόγραμμα θα σου δίνει τη δυνατότητα να αποφασίζεις αν θα κάνεις το α ή το β, ή αν θα ρωτάς τους χαρακτήρες για το γ ή δ στοιχείο. Οι αποφάσεις που παίρνεις πρέπει να βασίζονται στη σωστή εκτίμηση των διάφορων χαρακτήρων που συναντάς αλλά και των συζητήσεων που έχεις μαζί τους. Σε κάθε τοποθεσία που επισκέπτεσαι πρέπει να ψάχνεις καλά για να βρίσκεις όσο περισσότερα στοιχεία μπορείς, μια και από αυτά θα εξαρτηθεί η πρόοδός σου στο παιχνίδι.

Οι γρίφοι του δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι, εκτός από ένα-δύο σημεία στα οποία θα λειτουργείς υπό χρονικό περιορισμό. Το παιχνίδι απαιτεί καθαρή σκέψη και δημιουργική αξιοποίηση των στοιχείων που έχεις συγκεντρώσει μέχρι το σημείο που βρίσκεσαι κάθε φορά.

Το Private Eye είναι ένα εξαιρετικό adventure ίντριγκας, φόνων και μυστηρίου. Να είστε σίγουροι ότι αξίζει και την τελευταία δραχμή που θα δώσετε γι' αυτό.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



Ξεκινώντας και αφού δεις το πρώτο μέρος της εισαγωγής του παιχνιδιού, κάνε κλικ στην επιλογή Original Plot και μετά στην επιλογή Start. Αφού δεις και το δεύτερο μέρος της εισαγωγής, στη φωτογραφία κάνε κλικ στον Orrin (τον όρθιο άνδρα). Αφού η πελάτισσα φύγει, κάνε κλικ στον μεγεθυντικό φακό στο γραφείο. Κάνε κλικ στο φακό στο κεντρικό συρτάρι και πάρε από μέσα το πιστόλι σου. Κοίτα το εξώφυλλο του περιοδικού. Κλείσε το συρτάρι και κάνε κλικ το φακό στο πλαϊνό συρτάρι στα δεξιά. Κάνε κλικ στο φακό στο ποτό. Πιες λίγο, σε βοηθά να καθαρίσεις το μυαλό σου. Φύγε από το γραφείο και γύρνα δεξιά. Κάνε κλικ στο ντουλάπι και δες τη φωτογραφία που σου έδωσε η πελάτισσά σου. Εδώ θα αποθηκεύεις όλα τα αντικείμενα που θα μαζεύεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Φύγε και στρίψε όλο δεξιά στα συρτάρια με τους φακέλους σου. Ανοιξέ τα ένα-ένα, κάνε κλικ στο φακό σε όλα τα έντυπα και διάβασε όλες τις σελίδες τους. Αφού τελειώσεις, γύρνα αριστερά και κάνε κλικ στην πόρτα του γραφείου σου. Τώρα κάνε κλικ στο χάρτη της περιπέτειας και σε αυτόν κάνε κλικ στο Bay City. Τώρα κάνε κλικ στη διεύθυνση Cal Western.



Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

MYSTERY GAMES ON THE WEB

The Case (http://www.thecase.com/thecase/)
Virtual Mystery Theatre (http://www.coolsite.com/intro.html)
The Private Eye (http://www.i-link.net/3text.html)
The Mystery Corner (http://www.cruzio.com/~mystcor/mcor.htm)
3-D Murder Mystery (http://www.murdermystery.com)
Club Salsa (http://www.salsa.walldata.com)
Bullets and Beer: The Spenser Home Page (http://mirkwood.ucc.uconn.edu/spenser/spenser.html)
The Saint Home Page (http://www.saint.orq)
Sherlockian Holmpage (http://watserv1.uwaterloo.ca/~credmond/sh.html)
Nancy Drew: Home Page (http://sunsite.unc.edu/cheryb/nancy.drew/ktitle.html)
Pandora Directive (http://www.accessoftware.com:80/movies/pandora/panfora.html)
The Dame Was Loaded (http://tulpi.interconnect.com.au/thedisc)
Crime meets Love (http://www.mysterynet.com/love)
Everything about Mystery (http://www.mysterynet.com)



STRATEGY

LORDS OF THE REALM II

Ε ν έτει 1268 ο βασιλιάς της Αγγλίας αφήνει χρόνους και ο θρόνος αναμένει το διάδοχο. Η υπόθεση της διαδοχής, βέβαια, δεν είναι καθόλου απλή. Στις σκοτεινές εκείνες περιόδους της ιστορίας, οι τοπικοί άρχοντες απολάμβαναν απεριόριστης εξουσίας, δεν λογοδοτούσαν σε κανέναν και είχαν όλοι αξιώσεις στο θρόνο καθώς κανείς δεν τους εμπόδιζε να τις εγείρουν. Το φεουδαρχικό σύστημα διακυβέρνησης χώριζε την Αγγλία, αλλά και μεγάλο μέρος της Ευρώπης, σε σχεδόν αυτόνομες επικράτειες όπου ανώτατη αρχή ήταν η θέληση του τοπικού άρχοντα. Οι πληθυσμοί των επικρατειών αυτών στέναζαν υπό το βάρος της απόλυτης μοναρχίας των ευγενών αλλά και της Καθολικής Εκκλησίας (η απόσχιση της Αγγλικανικής Εκκλησίας έγινε πολλά χρόνια αργότερα). Χρειάζεται, λοιπόν, ένας γενναίος άρχοντας που θα ενοποιήσει, με τη δύναμη των όπλων βέβαια, την κατακερματισμένη Αγγλία, για να πάρει τον τίτλο του βασιλιά και να θέσει έτσι τις βάσεις της κραταιάς Βρετανικής Αυτοκρατορίας (συγκίνηση, χειροκροτήματα, ιαχές και το "Κυβέρνα Βρετανία" στη διαπασών).

Αν θέλετε να μάθετε την ιστορία της περίεργης αυτής νήσου στα βόρεια της Ευρώπης, σας παραπέμπω στο πάντα επίκαιρο βιβλίο του Νίκου Τσιφόρου "Ιστορία της Αγγλίας" όπου θα γνωρίσετε όλο το (αιματηρό) παρασκήνιο που έκανε τη Βρετανία μεγάλη, καθώς και τις ανθρωπιστικές αρχές με τις οποίες η ένδοξη αυτή χώρα κυβέρνησε τις αποικίες της. Στο παιχνίδι θα έχετε την ευκαιρία να πάρετε μια γεύση από τις απαρχές της μεγάλης αυτοκρατορίας. Αιματηρές συγκρούσεις, ιερές και ανίερες συμμαχίες, δολοπλοκίες, σφαγές και λεηλασίες αποτελούν τα κύρια στοιχεία που θα πρέπει να λάβει σοβαρά υπόψη ο υποψήφιος βασιλιάς, αν θέλει να εγκαθιδρύσει τη δυναστεία του.

Τα μεσαιωνικού ύφους strategy games είχαν ανέκαθεν ως προσφιλές θέμα τους την ενοποίηση της Αγγλίας υπό το στέμμα ενός ισχυρού βασιλιά. Με πρώτο διδάξαν το θρυλικό, αλλά ξεπερασμένο πλέον, Defender of the Crown, τα παιχνίδια αυτά έφθασαν μέχρι την καταπληκτική συνέχεια του Lords of the Realm. Ο Βασιλιάς είναι νεκρός... Ζήτω ο Βασιλιάς!

του Ηλία Βουτσά



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

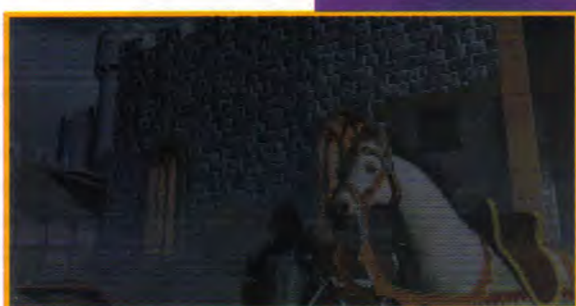
Ο χάρτης της Αγγλίας χωρίζεται σε κομητείες, η καθεμία από τις οποίες ανήκει σε μεγάλους ή μικρούς τοπικούς άρχοντες. Νικητής, φυσικά, είναι αυτός που θα δει ολόκληρο το χάρτη να χρωματίζεται με την απόχρωση του οικοσήμου του. Προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, έχετε την ευκαιρία να παραμετροποιήσετε σε μεγάλο βαθμό τη δυσκολία του καθώς και το σκηνικό της διαμάχης (εκτός της Αγγλίας υποστηρίζονται αρκετές άλλες ευρωπαϊκές χώρες και περιοχές, ακόμα και φανταστικές τοποθεσίες). Στο παιχνίδι τώρα, οι βασικές παράμετροι για την ευημερία της κομητείας είναι η αυτονομία της σε τρόφιμα, που μπορεί να οδηγήσει σε πληθυσμιακή αύξηση, και η ευτυχία των κατοίκων - ίσως η σημαντικότερη παράμετρος του παιχνιδιού, καθώς

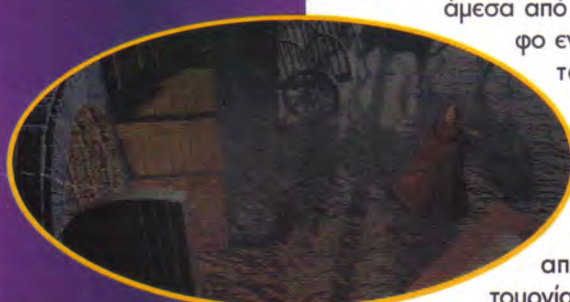


ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra On Line
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
War Strategy
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

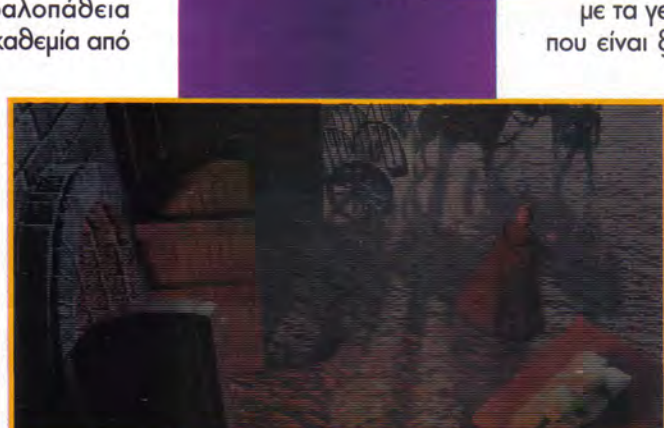
ο υψηλός βαθμός ευτυχίας θα πυκνώσει γρήγορα τις τάξεις του στρατού σας και θα ελαχιστοποιήσει τις πιθανότητες εξέγερσης. Οι εξεγερμένοι αγρότες είναι η χειρότερη απειλή: αφ' ενός χάνετε την περιοχή και αφ' ετέρου οι μάζες των εξεγερμένων εισβάλλουν και στις άλλες περιοχές σας, μη αφήνοντας τίποτε όρθιο και εξεγείροντας και άλλους πληθυσμούς. Κινδυνεύετε έτσι, από μια αλυσιδωτή αντίδραση, να ξεχάσετε κάθε όνειρο για το θρόνο και να τρέχετε πανικόβλητοι προκειμένου να σώσετε το κεφάλι σας. Ευτυχώς που, την εποχή αυτήν, για να κρατήσετε το ηθικό των υπηκόων σας υψηλό και ακμαίο, δεν χρειάζεται να προβείτε σε μεγάλες παραχωρήσεις (δημοκρατικές ελευθερίες, σύνταγμα, πολιτικά δικαιώματα κ.λπ.), καθώς οι ανάγκες των ανθρώπων είναι απλές και συγκεκριμένες. Αρκεί να τρέφονται σωστά, να είναι υγιείς, να στρατολογείτε με λογικούς ρυθμούς και να μη θέτετε βαριά φορολογία. Σχετικά με τη διατροφή, οι κάτοικοι τρέφονται είτε με δημητριακά, οπότε πρέπει να σπείρετε τα χωράφια κάθε επαρχίας, είτε με γαλακτοκομικά προϊόντα (που σημαίνει περισσότερες αγελάδες), είτε, βέβαια, με αγνό αγγλικό βοδινό κρέας! (Η σπογγώδης εγκεφαλοπάθεια δεν υπήρχε τότε.) Καθορίζετε καθεμία από τις προαναφερθείσες δραστηριότητες με δύο τρόπους: πρώτον με την αξιοποίηση των καλλιεργήσιμων εδαφών της επαρχίας σας, με το εάν δηλαδή τα χωράφια θα σπαρθούν, θα γίνουν βοσκοτόπια ή θα μείνουν προσωρινά αναξιοποίητα για λόγους αγρανάπαυσης, και δεύτερον με τον προσδιορισμό του είδους της τροφής

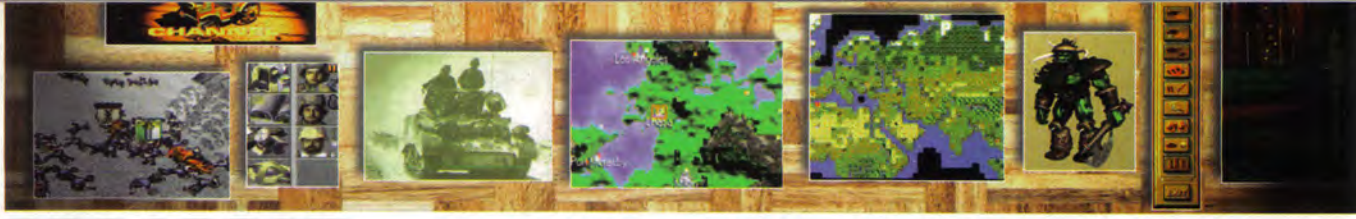




των κατοίκων. Πάντως, να έχετε υπόψη σας ότι οι μεικτές καλλιέργειες (δημητριακά και βοοειδή) είναι αυτές που θα επιφέρουν τη μεγιστοποίηση του πληθυσμού και την καλύτερη δυνατή υγεία των κατοίκων, κάτι που εγγυάται ευτυχισμένους υπηκόους, υψηλούς ρυθμούς ανάπτυξης και εύρωστους στρατιώτες.

Καθώς, όμως, το παιχνίδι είναι κατά βάση στρατιωτικό, πρέπει να μεριμνήσετε και για την αμυντική και επιθετική "βιομηχανία" σας. Υπάρχουν τρία φυσικά αγαθά: πέτρα, ξυλεία και σίδηρος. Η πέτρα χρησιμοποιείται αποκλειστικά στην κατασκευή μεγάλων κάστρων που προστατεύουν αποτελεσματικότερα την επικράτειά σας και αυξάνουν σημαντικά τα έσοδα από τη φορολογία, ενώ η ξυλεία χρησιμοποιείται στην κατασκευή τόσο απλών ξύλινων φρουρίων όσο και μιας μεγάλης γκάμας όπλων. Τέλος, ο σίδηρος χρησιμεύει στους μεταλλουργούς σας στην κατασκευή των ισχυρών όπλων του παιχνιδιού (σπαθιά, βαλλίστρες, πανοπλίες κ.λπ.). Οι αντίστοιχες "βιομηχανίες" (ορυχεία, λατομεία, υλοτομία) εξαρτώνται άμεσα από το γεωφυσικό ανάγλυφο ενός τόπου και δεν γίνεται να αλλάξουν ή να τροποποιηθούν. Υπάρχουν εξαρχής και αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι, με ένα click στο χάρτη, να αποφασίσετε για τη λειτουργία τους ή μη. Σε αντίθεση με τα γεωργικά/κτηνοτροφικά προϊόντα, που είναι ξεχωριστά για κάθε περιοχή, τα αγαθά αυτά συγκεντρώνονται σε κοινές αποθήκες και είναι προσβάσιμα από όλους. Δεν θα χρειαστεί να πονοκεφαλιάσετε, δηλαδή, με λεπτομερείς μεταφορές αν, για παράδειγμα, σας λείπει κάποια ποσότητα πέτρας για το χτίσιμο του κάστρου μιας επαρχίας, αφού μπορεί να τη διαθέσει αυτόματα ένα λατομείο που μπορεί να βρί-





STRATEGY



σκεται και στην άλλη πλευρά του χάρτη. Κάνοντας click στην πρωτεύουσα μιας επαρχίας, θα εμφανιστεί ένα μικρό παράθυρο με τη βοήθεια του οποίου μπορείτε να καθορίσετε επακριβώς ποια δουλειά θα κάνει κάθε μονάδα πληθυσμού, για να μεγιστοποιήσετε έτσι την απόδοσή τους σύμφωνα πάντα με τις ανάγκες που έχετε σε τροφή, πρώτες ύλες και όπλα.

Φυσικά, ας μην ξεχνάμε και τα χρήματα (πώς θα μπορούσαμε, άλλωστε;) που παίζουν βασικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Μοναδικές πηγές πλούτου είναι η φορολογία, που σας αποφέρει ένα σταθερό εισόδημα, και η πώληση του πλεονάσματος των πρώτων υλών στους εμπόρους που περιδιαβαίνουν τις επαρχίες. Ενα μεγάλο χρηματικό ποσό, με την προϋπόθεση ότι υπάρχουν έμποροι στις επαρχίες σας, μπορεί να μετατραπεί, στην ανάγκη, σε έναν αξιοσέβαστο αριθμό όπλων. Ολες οι σχετικές λειτουργίες, που είναι και οι βασικές για τη διαχείριση των επαρχιών σας, είναι αρκετά αυτοματοποιημένες και με λίγη εξάσκηση δεν θα έχετε πρόβλημα στη διαχείριση ακόμα και μεγάλων επικρατειών. Ενας εύχρηστος mini map,



στο άνω δεξιά τμήμα της κεντρικής οθόνης, θα σας βοηθήσει σημαντικά, αφού μέσω αυτού θα μπορείτε εύκολα και γρήγορα να βλέπετε ποιες από τις επαρχίες σας έχουν υψηλό ή χαμηλό βαθμό ευημερίας, αν υπάρχει υπο-απασχόληση ή ανάγκη εργατικού δυναμικού και αν τα παραγόμενα τρόφιμα επαρκούν για την κάλυψη των μερίδων που έχετε καθορίσει. Συμπληρωματικά buttons σας επιτρέπουν να ελέγξετε αναλυτικά την πρόοδό σας σε σχέση με τους υπόλοιπους ευγενείς σε κάθε επιμέρους τομέα, να κατασκευάσετε κάστρα, να δημιουργήσετε μια νέα στρατιά ή να στείλετε κάποιο μήνυμα στους αντιπάλους σας που μπορεί να ποικίλλει από κολακείες μέχρι απειλές. Προσέξτε να μη φέρεστε ιδιαίτερα εχθρικά σε κάποιον συγκεκριμένο αντίπαλο, διότι οι σχέσεις σας θα ψυχραθούν τόσο ώστε να σας θεωρήσει ορκισμένο εχθρό του και η κατάσταση αυτή είναι μη αναστρέψιμη. Συμμαχίες με τους ισχυρότερους αντιπάλους είναι επιβεβλημένες, στην αρχή τουλάχιστον.

Στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού μπορείτε να δείτε από μία ισομετρική 3D άποψη το χάρτη των επαρχιών, που αλλάζει ανάλογα με τις εποχές, καθώς και τα χωράφια, τα χωριά, τις πόλεις, τα κάστρα, τα ορυχεία, τις στρατιές των παικτών και πολλά άλλα, αφού μεγάλο μέρος της δράσης θα διαδραματίζεται εκεί. Με ένα απλό κλικ επιλέγετε τη στρατιά που θέλετε και μπορείτε, έτσι, να της δώσετε οδηγίες σχηματισμού ή κίνησης. Κινούμενοι πάνω σε κάποιο αντικείμενο, θα επιτελέσετε τη λειτουργία που σχετίζεται με το αντικείμενο αυτό. Αν, για παράδειγμα, κινηθείτε σε ένα εχθρικό χωριό, θα το καταστρέψετε, ενώ αν κινηθείτε σε ένα από τα κάστρα σας, θα μπορείτε να ανανεώσετε τη φρουρά του. Προσέξτε το οδικό δίκτυο διότι δεν τροπο-



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486/66, συνιστάται Pentium 75+.


8MB RAM.


34MB στο σκληρό, 2x CD-ROM.


SVGA κάρτα γραφικών, SoundBlaster, mouse.


Το παιχνίδι (1 CD) αντιπροσωπεύεται από την Plotline. Για τις ανάγκες της παρουσίασης μας το πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.



ποιείται. Η κίνηση εκτός δρόμου είναι πάντα πιο αργή.

Η Sierra, πάντως, έκανε τα πράγματα αρκετά απλά. Ολες οι λειτουργίες εκτελούνται με εύκολο τρόπο και γρήγορα θα συνηθίσετε το interface του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι turn-based όσον αφορά στη στρατηγική του εξέλιξη, με κάθε γύρο να αναπαριστά μια εποχή του χρόνου, αλλά γίνεται real-time στις μάχες, όπου το σκηνικό αλλάζει εντελώς και μπαίνουμε σε ένα "διαφορετικό" παιχνίδι. Γι' αυτά, όμως, θα μιλήσουμε αργότερα...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά εντυπωσιάζουν από την εισαγωγή. Το πολύ καλής ποιότητας video αναπαριστά με ray traced γραφικά μια πειστική μεσαιωνική πολιορκία. Οι ειρηνικές αγροτικές σκηνές τελειώνουν καθώς ο αντίπαλος στρατός βαδίζει κατά του κάστρου και το δρεπάνι μετατρέπεται σε ξίφος. Εντυπωσιακές σκηνές μιας αιματηρής σύγκρουσης ακολουθούν, εισάγοντάς σας έτσι με τον καλύτερο τρόπο στο πνεύμα και την ουσία του παιχνιδιού. Τα γραφικά σχεδόν σε όλες τις οθόνες κυμαίνονται από ιδιαίτερα εντυπωσιακά έως καλά, ενώ πολλά video sequences εμφανίζονται σε κάθε σημαντική εξέλιξη του παιχνιδιού, στα πρότυπα του Ceasar 2. Ο κεντρικός χάρτης είναι καλοσχεδιασμένος, αν και το animation σε αυτόν είναι σχετικά περιορισμένο. Τα γραφικά γίνονται αρκετά λεπτομερειακά και με γρήγορο animation στις μάχες. Οι πολλές και διαφορετικές μονάδες, καθώς και η πιστή αναπαράσταση του τοπίου και των κτισμάτων, καθιστούν τη διαδικασία της πολιορκίας καταπληκτική εμπειρία. Τα πάντα στις μάχες φαίνονται σε κάτοψη, όπως περίπου στο Warcraft 2, κάτι που καθιστά το χειρισμό των μονάδων σας απλούστερο. Ο ήχος είναι πολύ καλής ποιότητας και προσθέτει πολύ στη ατμόσφαιρα, τόσο στον κεντρικό χάρτη όσο και στην battle screen. Θα ακούσετε καθαρά τις ιαχές των επιτιθέμενων, τα χτυπήματα του καταπέλτη στα τείχη και τις κλαγγές των σπαθιών. Υπάρχουν επίσης CD tracks κυρίως με μεσαιωνικά μουσικά θέματα, που δένουν αρμονικά με τη δράση του παιχνιδιού. Περιλαμβάνονται έξι διαφορετικοί τύποι μονάδων που "κατασκευάζονται" με την απόδοση σε κάποιον υπήκοό σας του ανάλογου όπλου. Ο καθένας έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες.



Οι real-time battles είναι περιπετειώδεις και δίνουν άλλη διάσταση στο παιχνίδι, ανεβάζοντας το ενδιαφέρον του χρήστη κατακόρυφα. Ο απλός χειρισμός (δεν χρειάζονται παρά ορισμένα κλικ για τη διεξαγωγή μιας μάχης) σε συνδυασμό με την απαιτούμενη στρατηγική σκέψη απογειώνουν τη δράση, αν και ο computer δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολος αντίπαλος. Με ορισμένα στερεότυπα στρατηγικά τεχνάσματα, θα κατορθώνετε πάντα να βγαίνετε νικητής.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πολύ καλή επιλογή για τους φίλους της στρατηγικής αλλά και της δράσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΜΟΥΣΙΚΗ	85
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

90%

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Για το τέλος κρατήσαμε τη δυνατότητα που παρέχει το Lords of the Realm 2 για δικτυακή σύνδεση, υποστηρίζοντας μέχρι τέσσερις παίκτες σε IPX Network καθώς και head to head σύνδεση με modem. Η αποδοχή του στο Game Net αναμένεται να είναι μεγάλη. Το εν λόγω παιχνίδι κατορθώνει με τις δύο διαφορετικές αλλά αλληλεξαρτώμενες "φύσεις" του να αγγίξει σχεδόν όλους τους φίλους των στρατηγικών προκλήσεων και μεγάλο μέρος από τις άλλες κατηγορίες παικτών. Μοναδική μου παρατήρηση η έλλειψη μιας Campaign mode, εναρμονισμένης με συγκεκριμένο σενάριο, που θα προσέθετε πολύ στην τελική αποτίμηση. Πρόκειται, πάντως, για ένα ακόμα εξαιρετικό sequel, από τα πολλά που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό. ■





ADVENTURE

FABLE

Καιρό είχαμε να δούμε ένα adventure game βασισμένο στους επονομαζόμενους Fantasy Worlds που κινούνται γύρω από το χρόνο και στους οποίους συνυπάρχουν τα πιο διαφορετικά είδη φυλών, ενώ συνήθως κυριαρχούν οι δυνάμεις της μαγείας. Με το Fable, μία αγγλική εταιρία, η Telstar, κάνει δυναμική εμφάνιση στον κόσμο των Fantasy adventure games. Σίγουρα θα περιμένουμε και την επόμενη παραγωγή της με ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Fable είναι ένα adventure που ανήκει στον λεγόμενο χώρο του φανταστικού, αυτόν που αλλιώς αποκαλείται "Middle Age". Πολύ παλιά, στην περιοχή των Balkhanian, εμφανίστηκε μία άγνωστη φυλή, οι Mecubarz,



με σκοπό να δημιουργήσει έναν νέο πολιτισμό τον οποίο θα τον χαρακτήριζε η ομορφιά, η σοφία και η δύναμη. Κατέχοντας τα πιο απόκρυφα μυστικά των "Ancient Ones", μπορούσαν να πάρουν οποιαδήποτε μορφή τους εξυπηρετούσε κάθε φορά όπως, για παράδειγμα, αυτήν των απλών κατοίκων της περιοχής του Balkhane. Κατά την περίοδο της απόλυτης κυριαρχίας τους, σύμφωνα πάντα με το μύθο, υπήρξε ένας νεαρός Priest του Cult of Mecubarz, ονόματι Ismael, ο οποίος έγινε ο μοναδικός Balkhanian που κατόρθωσε να μάθει τα βαθύτερα μυστικά των απόκρυφων δυνάμεων των Mecubarz. Οδηγημένος από αυτή την ξεχωριστή ικανότητά του, άπληστος και φθονερός καθώς ήταν, σχεδίασε την ανατροπή των Mecubarz. Μία παγερή νύχτα ξεκίνησε με άλλους τέσσερις πιστούς του, για να πραγματοποιήσει τα καταχθόνια σχέδιά του. Το να ξεγελάσει τους τελευταίους, που έτσι και αλλιώς ήταν μία ξένη φυλή, φάνταζε στο μυαλό του όχι και τόσο δύσκολο, το να προδώσει όμως τον ίδιο το λαό του, τους συνανθρώπους του, ήταν μία τελείως διαφορετική κατάσταση και απαιτούσε ξεχωριστές ικανότητες. Οπως αποδείχτηκε και εκ των υστέρων, το σχέδιο του Ismael ήταν καταδικασμένο από την αρχή σε πλήρη αποτυχία. Ο φθόνος και η ζήλια τον είχαν τυφλώσει, οδηγώντας τον σε μία πλήρη υπερεκτίμηση των δυνάμεών του.

Η οργή των Mecubarz ήταν πράγματι φοβερή, κατακλυσμιαία. Παγίδευσαν τις τέσσερις εποχές του χρόνου μέσα σε τέσσερα ειδικά και μυθικά πετράδια και χώρισαν βίαια τον πλανήτη σε τέσσερις περιοχές. Σε καθεμία απ' αυτές κυριαρχούσε μόνιμα ένα στοιχείο της φύσης: Ice (πάγος), Mist (ομίχλη), Water (νερό) και Fire (φωτιά). Ο Ismael κατόρθωσε να ξεφύγει







και από τότε έχει χαθεί από προσώπου Γης. Οι άλλοι τέσσερις συνωμότες όμως, στάλθηκαν ο καθένας και σε μία περιοχή, όπου ως demons θα σκόρπιζαν τον τρόμο και την καταστροφή στους ανυπεράσπιστους ανθρώπους. Στον Koreez δόθηκε το Emerald (που συμβόλιζε τη γονιμότητα και τη φύση) και αφού τον μετέτρεψαν σε Ice Demon, τον έστειλαν στην Frozen Lands. Στον Angor δόθηκε το Diamond (που συμβόλιζε τη δύναμη των ανέμων) και αφού τον μετέτρεψαν σε Snake Bear, τον έστειλαν στη Lands of Mists. Στη νεαρή και πανέμορφη Vivern, δόθηκε το Sapphire (που συμβόλιζε την ίδια τη ζωή) και αφού τη μετέτρεψαν σε μία τρομερή Medusa, την έστειλαν στη Westlands. Τέλος, στον Chax δόθηκε το Ruby (που συμβόλιζε τη φωτιά) και στη συνέχεια αυτός εστάλη στον κάτω κόσμο της Land of Shadows.

Ο μύθος αναφέρει ότι κάποια ημέρα οι κάτοικοι της Balkhanian έστειλαν ένα νεαρό αγόρι, τον Quickthorpe, στις τέσσερις αυτές περιοχές των Mecubarz για να βρει τα τέσσερα μυθικά πετράδια, που μόνο αυτά είχαν τη δύναμη να ελευθερώσουν το λαό του. Ενωμένα πάνω σε ένα ειδικό κλειδί των Mecubarz, ήταν η μοναδική τους ελπίδα προκειμένου επιτέλους να αποκαταστήσουν την ειρήνη και την ελπίδα στην περιοχή τους. Εσύ χειρίζεσαι τον νεαρό Quickthorpe στην ιερή αυτή αποστολή του ανάμεσα στον χαμένο κόσμο της Balkhane.



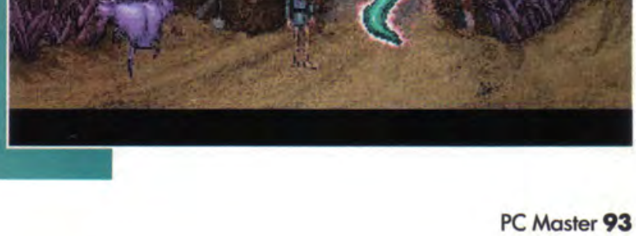
ΕΤΑΙΡΙΑ
Telstar
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

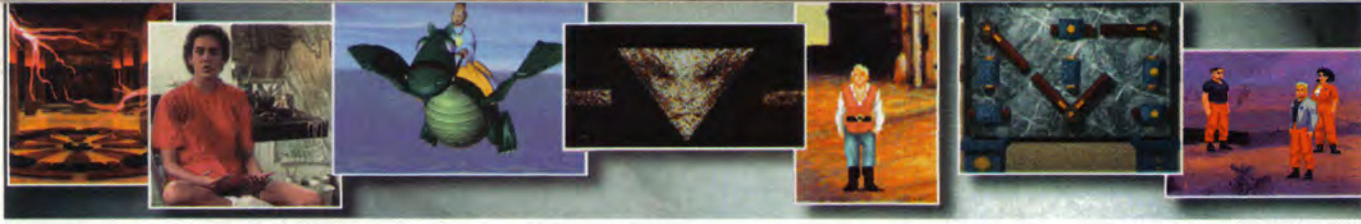
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του, τα οποία στο DOS και τα Windows 95 τρέχουν σε ανάλυση 640x480 στα 256 χρώματα, καταλαμβάνουν σχεδόν όλη την οθόνη. Είναι handmade και έχουν μία ιδιόμορφη τεχνοτροπία. Θα ξαφνιάσουν όσους έχουν συνηθίσει τα video based ή τα rendered γραφικά, αλλά κατορθώνουν να αποδώσουν αρκετά ικανοποιητικά τον κόσμο του παιχνιδιού. Το animation παρουσιάζει και θετικά και αρνητικά στοιχεία. Υπάρχουν στιγμές που το θαυμάζεις και στιγμές που γίνεται ενοχλητικό. Χαρακτηριστικά, για το τελευταίο προσέξτε τους διάφορους χαρακτήρες, στα ειδικά παράθυρα που εμφανίζονται σε close-up, όπου σχεδόν πάντα παρατηρείται έλλειψη ανάμεσα στις ομιλίες και τις κινήσεις των στομάτων τους.



Η μουσική του είναι αρκετά καλή, όπως και τα ηχητικά εφέ. Οι ομιλίες (speech), αν





ADVENTURE



αφαιρέσεις την πιο πάνω παρατήρηση (που όμως αν σου "καρφωθεί" στο μάτι γίνεται ιδιαίτερα ενοχλητική), είναι πολύ καλές και για το λόγο αυτόν προσλήφθηκαν ειδικοί καλλιτέχνες που "στόλισαν" με τις φωνές τους την περιπέτεια. Στα πολύ θετικά του παιχνιδιού συγκαταλέγεται η επιλογή να βλέπεις τις ομιλίες σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη. Πάλι καλά, γιατί τον τελευταίο καιρό οι εταιρίες νομίζουν ότι όλοι έχουμε πάρει διδακτορικό στη χρήση της γλώσσας των Αγγλο-Αμερικανών.



Για το χειρισμό της περιπέτειας, οι άνθρωποι της Telstar δημιούργησαν ένα δικό τους user interface που αντλεί τη δύναμή του από τα αποκαλούμενα icon/object oriented. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 7/9 της οθόνης και αφήνει στο κάτω μέρος έναν ειδικό χώρο όπου και εμφανίζονται/σχηματίζονται οι εντολές. Η λειτουργικότητά του στηρίζεται στη χρήση του αριστερού αλλά και του δεξιού πλήκτρου του mouse. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, και ανάλογα με την περιοχή που είσαι ή τη δράση που πρόκειται να εκτελέσεις, ο κέρσορας αλλάζει σε διάφορα icons. Αφού βρεις αυτό που σε ενδιαφέρει, κάνεις κλικ το αριστερό πλήκτρο του mouse για να εκτελέσεις τη συγκεκριμένη λειτουργία/εντολή. Τα icons αυτά στα οποία αλλάζει ο κέρσορας του mouse είναι: Arrow (όπου ο κέρσορας βρίσκεται σε "νεκρή περιοχή" που δεν γίνεται τίποτα), Walking Feet (για να μετακινηθείς/πηγαίνεις είτε μέσα σε μία οθόνη είτε από τη μία περιοχή στην άλλη), Bliking Eye (η εντολή LOOK είτε κάπου πάνω στην οθόνη είτε σε ένα αντικείμενο στο Inventory σου), Moving Mouth (η εντολή TALK για να συνομιλείς με τους άλλους χαρακτήρες), Twisting Fist (η γροθιά αντιστοιχεί στην εντολή USE/OPERATE), Grabbing Hand (ένα χέρι που πιάνει αντιστοιχεί στην εντολή TAKE), Rotating Shield (η περιστρεφόμενη ασπίδα σού δείχνει ότι δεν μπορείς να κάνεις τίποτα, μια και εκείνη τη στιγμή το πρόγραμμα έχει αναλάβει τον πλήρη έλεγχο του παιχνιδιού) και, τέλος, υπάρχει η περίπτωση να έχει πάρει ο κέρσορας τη μορφή ενός αντικειμένου (σημαίνει ότι μπορείς να εκτελέσεις την εντολή USE/OPERATE ή GIVE στο συγκεκριμένο αντικείμενο, αν φυσικά επιτρέπει κάτι τέτοιο η συγκεκριμένη οθόνη). Το Inventory σου εμφανίζεται είτε πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR είτε εκτελώντας την εντολή LOOK πάνω στον ήρωά μας τον Quickthorpe. Μέσω μία κανονικής παραθυρικής λειτουργίας του Inventory, μπορείς να το μεγαλώνεις, να το μικραίνεις ή να ρολάρεις πάνω ή κάτω τα αντικείμενα συνολικά. Στο Inventory σου μπορείς να κάνεις LOOK/USE ή PICK UP σε ένα αντικείμενο. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο, πρώτα το παίρνεις στον κέρσορά σου και εν συνεχεία το πηγαίνεις πάνω στο άλλο που θέλεις να το χρησιμοποιήσεις. Τώρα, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse βρίσκεις το icon/εντολή που σε ενδιαφέρει και ενεργοποιείς όλα τα πιο πάνω πατώντας το αριστερό του πλήκτρο. Μπορεί ειδι-



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX.


8 MB RAM.


2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 2 MB.


VESA version 1.2 συμβατή, SVGA κάρτα γραφικών, κάρτα ήχου.


Το πακέτο περιέχει 1 CD και μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.



κά το τελευταίο να σας φαίνεται πολύπλοκο, αλλά, πιστέψτε με, μετά από λίγα λεπτά ενασχόλησης με το παιχνίδι όλα αυτά θα γίνονται εντελώς μηχανικά. Πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN ή κάνοντας κλικ τον USE/OPERATE κέρσορα πάνω στον ήρωά μας, εμφανίζεις το ειδικό OPTIONS WINDOW. Από εδώ έχεις πρόσβαση στα SAVE (έχει μόνο οκτώ θέσεις)/LOAD/QUIT/RESTART κ.λπ., ενώ ταυτόχρονα ρυθμίζεις και την ταυτόχρονη ή μη εμφάνιση κειμένου και ομιλιών. Πατώντας το πλήκτρο Escape, περνάς αυτόματα όλα τα animated sequences. Κατά τη διάρκεια των συζητήσεων, οι διαθέσιμες επιλογές εμφανίζονται με τη μορφή έτοιμων φράσεων όπως καθιέρωσε το Monkey Island 1. Τέλος, υπάρχουν ειδικές οθόνες χάρτες, μία για κάθε περιοχή, όπου μέσω αυτών πηγαίνεις από τη μία περιοχή στην άλλη.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι αρκετά καλή, όπως εξάλλου ταιριάζει σε μία περιπέτεια φαντασίας. Καθοριστικό ρόλο σε αυτό παίζει φυσικά το σενάριο του παιχνιδιού και ο τρόπος που αυτό υλοποιείται/παρουσιάζεται, είτε μέσω των γραφικών είτε μέσω της δράσης. Η δράση αυτή καθεαυτή είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Αντικειμενικός



σκοπός σου είναι να βρεις τα τέσσερα μυθικά πετράδια. Για να το κατορθώσεις αυτό, πρέπει να ταξιδέψεις στους τέσσερις διαφορετικούς κόσμους του παιχνιδιού, τους: Frozen Land, The Land of Mists, The Engulfed Fortress και στον The Land of Shadows. Σε καθεμία από τις πιο πάνω περιοχές, πρέπει να βρεις το Demon που τη φυλά (τα Demons αυτά είναι οι πρώην συνάνθρωποί σου που μεταμορφώθηκαν σε τέρατα από τους Mecubarz) και να καταφέρεις να το εξοντώσεις. Ταυτόχρονα, πρέπει να βρεις και το πετράδι που αντιστοιχεί σε κάθε περιοχή. Κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού θα συναντήσεις και τον περιβόητο Ismael, λύνοντας έτσι το μυστήριο της εξαφάνισής του, αν και ο τελευταίος δεν διαδραματίζει ιδιαίτερο ρόλο μέσα στο παιχνίδι. Φρόντισε να κάνεις συχνά save, μια και ο θάνατος παραμονεύει σχεδόν σε κάθε βήμα σου και μάλιστα πάρα πολλές φορές σε καταστάσεις που δεν "μύριζαν" καθόλου τον επερχόμενο κίνδυνο (αυτό το θεωρώ από τις αρνητικές πλευρές της δράσης του παιχνιδιού).

Οι γρίφοι του είναι σχετικά ιδιόμορφοι, αλλά μην ξεχνάτε ότι μιλάμε για περιπέτεια φαντασίας. Πρόσεξε μόνο γιατί πολλοί γρίφοι εξαρτώνται από μία σειρά αντικειμένων, που πολλές φορές δεν είναι εύκολο να εντοπίσεις, λόγω της υψηλής ανάλυσης των γραφικών. Θα σταθώ μόνο στο maze (λαβύρινθο) που υπάρχει μέσα στο παιχνίδι, αν και δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο να τον



χαρτογραφήσεις. Για να φτάσεις στον Ismael, πηγαίνεις: πάνω, δεξιά, πάνω, δεξιά, πάνω. Για να πας στον Gorgon από το πρώτο δωμάτιο οι κατευθύνσεις είναι: αριστερά, αριστερά, πάνω, δεξιά, πάρε την crowbar, αριστερά, κάτω, κάτω, αριστερά, πάνω, χρησιμοποίησε την crowbar στην πόρτα και μπες μέσα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Πες όλες τις φράσεις κατά σειρά και ο Village Elder θα σου δώσει ένα medallion. Πάτα το πλήκτρο SPACEBAR. Στο ειδικό παράθυρο που ανοίγει (είναι το Inventory σου) κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο medallion (σχηματίζεις/ενεργοποιείς την εντολή "Look at the medallion"). Φύγε από το βορινό μονοπάτι και στο χάρτη της περιοχής πήγαινε στη γέφυρα (bridge). Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ακόμη adventure από την Αγγλία που δείχνει τη διαφορά νοοτροπίας, και όχι μόνο, που υπάρχει στην κατασκευή των computer games. Χειρίζεσαι τον Quickthorpe στην προσπάθειά του να βρει τα τέσσερα χαμένα μυθικά πετράδια, που μόνο αυτά έχουν τη δύναμη να ελευθερώσουν το λαό του. Ενδιαφέρουσα δράση, αρκετά καλά γραφικά και ένα σενάριο βασισμένο στον κόσμο της φαντασίας, που δεν έχει εποχή και σύνορα, συνθέτουν ένα adventure που σίγουρα θα συζητηθεί αρκετά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΡΙΦΟΙ	80

85%



SIMULATION

Η Papyrus Design Group ήταν η δημιουργός του αρχικού Nascar Racing, το οποίο κυκλοφόρησε το 1994. Η Papyrus είχε καταφέρει να δημιουργήσει ένα πολύ ρεαλιστικό παιχνίδι, με καλά γραφικά, το οποίο ευνοήθηκε αρκετά από τον παγκόσμιο Τύπο. Ωστόσο, το interface του δεν ήταν ό,τι καλύτερο, ενώ ύστερα από κάποια ώρα ενασχόλησης μαζί του το ίδιο το παιχνίδι καταντούσε βαρετό και κουραστικό (ίσως λόγω της σχεδιαστικής ιδιομορφίας που έχουν οι πίστες των αγώνων αυτοκινήτου Nascar). Επίσης, ήταν πολύ "τεχνικό", και η οδήγηση του αυτοκινήτου δεν συγχωρούσε λάθη, αποθαρρύνοντας όσους αναζητούσαν ένα παιχνίδι προκειμένου να περάσουν ευχάριστα την ώρα τους. Παρ' ότι το Nascar Racing δεν ήταν ό,τι καλύτερο είχε κυκλοφορήσει για τα PCs, ήταν το πιο ρεαλιστικό simulation -με θέμα τους αγώνες αυτοκινήτου- που μέχρι τότε είχε κάνει την εμφάνισή του.

Φανταστείτε ότι βρίσκεστε στο τιμόνι ενός αυτοκινήτου 700 αλόγων, το οποίο αναπτύσσει ταχύτητες μεγαλύτερες των 300 χιλιομέτρων την ώρα, μέσα από την τερατώδη μηχανή του που λειτουργεί με περισσότερες από 8.000 στροφές το λεπτό. Καθώς τρέχετε με τις υπερβολικές αυτές ταχύτητες, οι αντίπαλοι είναι κοντά και δεν θα διστάσουν να επωφεληθούν από το παραμικρό λάθος σας. Καλώς ήλθατε στο σκληρό αλλά συνάμα εντυπωσιακό κόσμο των αγώνων αυτοκινήτου "Nascar"!

Του Ιάσονα Δούζα





Τα χρόνια πέρασαν και η Papyrus εξαγοράστηκε από τη Sierra, παραμένοντας ωστόσο μία αυτόνομη εταιρία, που θα χρηματοδοτείται από τη Sierra για κάθε μελλοντικό της εγχείρημα. Η εξαγορά αυτή επέβαλε την ανάπτυξη ενός τίτλου πιο προσιτού στο ευρύ κοινό και συνάμα πιο εντυπωσιακού και με βελτιωμένα χαρακτηριστικά. Το Nascar Racing 2 είναι πλέον γεγονός και αποτέλεσμα της άριστης συνεργασίας των δύο εταιριών!

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
Racing Simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

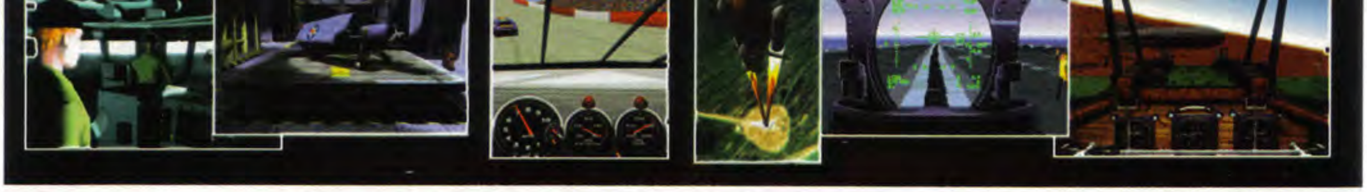
Τα γραφικά του Nascar Racing 2 στη χαμηλή ανάλυση (320x200) δεν έχουν να προσφέρουν κάτι το εντυπωσιακό και προτείνονται μόνο για τους πολύ περιορισμένης ισχύος υπολογιστές. Τα υψηλής ανάλυσης SVGA γραφικά του όμως (640x480) κινούνται με πολύ μεγάλη ταχύτητα και ικανοποιητικό frame rate σε έναν γρήγορο Pentium. Σύμφωνα με τη Sierra, η "μηχανή" των γραφικών του Nascar Racing 2 είναι εντελώς καινούρια, αν και κατά την προσωπική μου εκτίμηση κάτι τέτοιο είναι αναληθές. Σε κάθε περίπτωση, είναι κατά πολύ ταχύτερη σε σύγκριση με τα περισσότερα ανταγωνιστικά παιχνίδια που κυκλοφορούν, ενώ έχει υποστεί πάρα πολλές βελτιώσεις σε σχέση με το πρώτο Nascar Racing. Ωστόσο, όλα αυτά δεν γίνονται σε βάρος της λεπτομέρειας. Θα βρείτε λοιπόν μπάρες στις πίστες, διαφημιστικές καταχωρίσεις, textures στην άσφαλτο, σύννεφα και όλα τα σχετικά που πρέπει να πλαισιώνουν ένα καινούριο παιχνίδι, όπως είναι το Nascar Racing 2. Σε κάθε πίστα μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι υπάρχουν περισσότεροι θεατές και οχήματα (όπως ασθενοφόρα), καθώς και νέα σκηνικά με δέντρα και θάμνους. Τα διάφορα backgrounds είναι πολύ λεπτομερή, τα γραφικά του ουρανού πολύ ζωηρά και καθαρά, ενώ το πλήρωμα των pits είναι αρκετά αληθοφανές. Οταν δε ο αγώνας λαμβάνει χώρα το βράδυ, οι πίστες είναι ιδιαίτερα όμορφες. Επίσης, οι ζημιές που προκαλούνται στα αυτοκίνητα είναι πολύ ρεαλιστικές και εντυπωσιακές. Υπάρχει επιλογή για την ενεργοποίηση-απενεργοποίηση των λεπτομερειών ανάλογα με την ισχύ του υπολογιστή μας, ενώ μπορούμε ακόμα και να θέσουμε όλες τις λεπτομέρειες στη διαχείριση του υπολογιστή (auto), έτσι ώστε να προσθέτονται ή να αφαιρούνται οι ανάλογες λεπτομέρειες, όταν φτάσουν τα όρια των ελάχιστων ή μέγιστων frames τα οποία έχουμε καθορίσει. Επιλεκτικά, μπορούμε να ενεργοποιήσουμε-απενεργοποιήσουμε τις σκεπασμένες κερκίδες, το γρασίδι, τα textures των αυτοκινήτων και καθεμία από τις συνολικά 12 διαθέσιμες επιλογές. Η συνολική εικόνα των γραφικών πλησιάζει το άριστο, ιδιαίτερα όσον αφορά στα γραφικά των αυτοκινήτων.





Παρά την αυξημένη λεπτομέρεια, το παιχνίδι κατορθώνει να αποδώσει μεγαλύτερο αριθμό frames από τον προκάτοχό του, με αποτέλεσμα, σε ένα ισχυρό σύστημα όπως αυτό της δοκιμής μας (Cyrix 6x86 P166+, 32 MB EDO RAM), να πετυχαίνει έναν πολύ υψηλό ρυθμό frames, ακόμα και με σχεδόν όλες τις λεπτομέρειες ενεργοποιημένες. Τα κυριότερα χαρακτηριστικά που μειώνουν κατακόρυφα την απόδοση είναι η άσφαλτος και ο ουρανός, τα οποία απενεργοποιώντας τα, αυξάνουμε την απόδοση του παιχνιδιού σε λιγότερο ισχυρούς υπολογιστές. Επίσης, προκειμένου να βελτιώσουμε τον αριθμό των εικόνων το δευτερόλεπτο, προτείνεται να μη χρησιμοποιούμε τις εξωτερικές όψεις του οχήματός μας αλλά την εσωτερική.

Το μόνο σοβαρό αρνητικό σημείο που παρατήρησα είναι ότι -πολλές φορές- όταν τα αυτοκίνητα συγκρούονται, μοιάζουν να μπαίνουν το ένα μέσα στο άλλο (όπως ακριβώς και στο Nascar Racing).





Αυτοί που θα ευχαριστηθούν ακόμα περισσότερο από τα γραφικά του Nascar 2 είναι οι κάτοχοι 3D επιταχυντικών καρτών, που βασίζονται στο chip Rendition Verite, αφού το παιχνίδι παρέχει τέτοιου είδους υποστήριξη. Χρησιμοποιώντας μία τέτοια κάρτα, τα γραφικά είναι ανώτερης ποιότητας και ο ρυθμός εικόνων το δευτερόλεπτο (frame rate) αγγίζει τις 30!

Οσον αφορά στον τομέα του ήχου, η πιο σημαντική προσθήκη στο Nascar 2 είναι ο αρχηγός της ομάδας (spotter), ο οποίος αναφέρει διάφορα ασήμαντα ή σημαντικά γεγονότα. Ο spotter μας βοηθάει να συγκεντρωθούμε στην οδήγηση, αφού αναλαμβάνει να μας προειδοποιήσει για κάθε επικίνδυνη ενέργεια των άλλων. Μας προειδοποιεί, επίσης, για ενδεχόμενα ατυχήματα και για τις συνθήκες της πίστας, εκ των προτέρων, έτσι ώστε να μπορούμε να δράσουμε ανάλογα. Ενεργεί, θα λέγαμε, σαν να είναι άλλο ένα ζευγάρι μάτια, που παρακολουθούν τις εξελίξεις και μας ενημερώνουν διαρκώς για ό,τι συμβαίνει μέσα και έξω από την πίστα.

Ο spotter μας καθοδηγεί σε κάθε γύρο, μας "οδηγεί" στην κίνηση, στην έναρξη του αγώνα κ.λπ., ενώ κρίνει τις επικίνδυνες φάσεις, με το δικό του χαρακτηριστικό τρόπο. Παρέχει σημαντική βοήθεια κατά τη διάρκεια του αγώνα, αναμεταδίδοντας διάφορα σημαντικά στοιχεία. Θα μας ενημερώσει, επίσης, εάν ένα αυτοκίνητο βρίσκεται αριστερά ή δεξιά μας, εάν υπάρχει κάποιο αργό αυτοκίνητο μπροστά και θα μας υπενθυμίσει τον τρέχοντα γύρο μαζί με τη θέση στην οποία βρισκόμαστε. Η συχνότητα με την οποία θα "μιλάει" ο spotter είναι ρυθμιζόμενη. Ετσι, ενώ οι αρχάριοι θα θέλουν να ακούν τα πάντα, οι πιο πεπειραμένοι χρήστες θα προτιμήσουν να ακούν μόνο τις σημαντικές προειδοποιήσεις. Κατ' επιλογή, μπορούμε να αντικαταστήσουμε τη φωνή με κείμενο το οποίο θα εμφανίζεται στην οθόνη.

Οι μηχανές των αυτοκινήτων "ακούγονται" καλύτερα σε σχέση με το πρώτο Nascar, ενώ το ίδιο συμ-



βαίνει με τα περισσότερα ηχητικά εφέ. Μερικά ηχητικά εφέ, όμως, όπως ο ήχος των ελαστικών όταν γλιστράνε στο δρόμο, είναι μέτριας ποιότητας.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Nascar Racing ήταν απαράδεκτα ρεαλιστικό, σε σημείο που σε έκανε να πιστεύεις ότι είναι πιο δύσκολο και από την πραγματικότητα. Ο χειρισμός του οχήματος ήταν τόσο ευαίσθητος, που δεν ήταν διόλου δύσκολο να χάσεις τον έλεγχο και να έρθεις "φάτσα" με τις μπαριέρες, ιδιαίτερα στις χαμηλές ταχύτητες. Στο Nascar Racing 2 τα πράγματα είναι λιγότερο δύσκολα. Επιπλέον, οι πεπειραμένοι χειριστές μπορούν να ρυθμίσουν κατάλληλα το αυτοκίνητό τους, έτσι ώστε να "συγχωρεί" πιο εύκολα τα λάθη οδήγησης. Η συμπεριφορά των αυτοκινήτων ως συνολική εικόνα μοιάζει ιδιαίτερα ρεαλιστική. Δυστυχώς, παρ' ότι η ευαισθησία του χειρισμού έχει βελτιωθεί σε μεγάλο βαθμό σε σχέση με το πρώτο παιχνίδι, δεν υπάρχει η δυνατότητα επιλογής της, ανάλογα με τις προτιμήσεις.

Ολες οι πίστες που υπήρχαν στο πρώτο μέρος (εκτός της Daytona) κάνουν και εδώ την εμφάνισή τους, ενώ είναι αρκετά βελτιωμένες από κάθε άποψη. Οι 16 συνολικά πίστες και οι 28 αγώνες μίας περιόδου αντιπροσωπεύουν το πρωτάθλημα Nascar, ενώ η μόνη αρνητική εντύπωση προέρχεται από την αφαίρεση της Daytona. Το Nascar 2 διαθέτει όλους τους πραγματικούς οδηγούς με τις βιογραφίες τους, καθώς και τα στοιχεία των ομάδων για το 1996. Φυσικά, μπορούμε να δημιουργήσουμε και τους δικούς μας, φανταστικούς, οδηγούς.

Για τους αρχάριους χειριστές, τους οποίους δεν ενδιαφέρει ο απόλυτος ρεαλισμός, υπάρχει η επιλογή "arcade" που προσφέρει υπερβολικά καλό κράτημα στο αυτοκίνητο και αναγκάζει τους αντιπάλους να οδηγούν με τη δική μας ταχύτητα. Ετσι, εάν οδηγούμε αργά, το ίδιο συμβαίνει και με αυτούς, ενώ αν οδηγούμε γρήγορα, πράττουν και αυτοί ανάλογα. Επίσης, το όχημά μας είναι λιγότερο - έως καθόλου - ευπαθές στα χτυπήματα. Συνδυαζόμενο με τα χαρακτηριστικά του αυτόματου φρεναρίσματος και της αυτόματης αλλαγής ταχυτήτων, το νέο αυτό mode καθιστά το Nascar 2 πιο δημοφιλές σε μεγάλη μερίδα αγοραστικού κοινού. Η ιδέα του arcade mode είναι να συνηθίσει ο αρχάριος παίκτης το παιχνίδι, αφού δεν είναι απαραίτητο να ανησυχεί για τις σχέσεις του κιβωτίου ταχυτήτων, τη γωνία των σπόιλερ και το γενικότερο στήσιμο του αυτοκινήτου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα εντυπωσιακό racing simulation που μας άφησε απόλυτα ικανοποιημένους. Σημειωτέον ότι συνοδεύεται από ελληνικό και ξένο manual.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	90

93%



Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

Το simulation mode προσφέρει το πραγματικό βάθος στο παιχνίδι. Εδώ, κάθε οδηγός διαθέτει τη δική του προσωπικότητα, ενώ τα πράγματα είναι πολύ πιο δύσκολα από κάθε άποψη. Επίσης, η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων είναι αρκετά υψηλή στο simulation mode. Εάν "κλείσετε" έναν αντίπαλο, τότε αυτός θα μειώσει την ταχύτητά του ή θα αποκλίνει προσεκτικά από την πορεία του, ώστε να αποφευχθεί η ενδεχόμενη σύγκρουση.

Το interface έχει επανασχεδιαστεί προκειμένου να είναι πιο εύκολο στη χρήση του. Ο παίκτης δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιεί το πληκτρολόγιο ή το joystick προκειμένου να ελέγχει τις επιλογές, οι οποίες πραγματοποιούνται πλέον με το mouse. Ενα από τα σημαντικότερα προβλήματα του Nascar ήταν ότι έπρεπε να περάσουμε μέσα από πληθώρα οθονών για την αλλαγή μιας απλής επιλογής. Στο Nascar 2, όμως, όλες οι λεπτομέρειες είναι ενσωματωμένες σε μία εύχρηστη οθόνη, η οποία μπορεί να παρομοιαστεί με ένα φύλλο χαρτιού. Οι αλλαγές τις οποίες επιτελούμε σε κάθε τομέα (χειρισμός, γραφικά, ήχος, επιλογές αγώνα) αποθηκεύονται αυτόματα. Μπορούμε, φυσικά, να αποθηκεύσουμε διαφορετικές ρυθμίσεις και επιλογές όσον αφορά στο "στήσιμο" του αυτοκινήτου και όλες τις λοιπές επιλογές που έχουμε τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουμε.

Ανάμεσα στις παρεχόμενες λειτουργίες υπάρχει και η δυνατότητα να "παίξουμε" με τα χρώματα και τα σχέδια κάθε αυτοκινήτου, καθώς και με τη φόρμα που φορά ο οδηγός! Το τμήμα όπου μπορούμε να εκτελέσουμε αυτές τις λειτουργίες ονομάζεται paint shop και διαθέτει περισσότερα χρώματα, υψηλότερη ανάλυση και πολλές σημαντικές βελτιώσεις, σε σχέση με το αντίστοιχο paint kit που διέθετε το πρώτο παιχνίδι.

Τα replay των αγώνων παρέχουν όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά διαχείρισης που θα επιθυμούσαμε. Ετσι, μπορούμε να αλλάξουμε την άποψη της κάμερας, να κάνουμε "edit" σε φάσεις, να αποθηκεύσουμε στιγμιότυπα, καθώς και να τα αναπαράγουμε προκειμένου να εντυπωσιάσουμε όσους έχουν αμφιβολίες για τις ικανότητές μας.

Ανάμεσα στην πληθώρα των διαθέσιμων επιλογών, μπορούμε να ρυθμίσουμε τη "δύναμη" των αντιπάλων, τον αριθμό τους και την ταυτότητά τους. Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε τις καιρικές συνθήκες, καθώς και τη ζημιά στην οποία θα υπόκεινται τα οχήματα.

Επιπλέον, το Nascar 2 προσφέρει δύο νέες προοπτικές (πάνω από το αυτοκίνητο), από τις οποίες μπορούμε να παρακολουθούμε τον αγώνα.

Μερικά ελλιπή χαρακτηριστικά "χαλάνε" κάπως τη συνολικά άριστη εικόνα του Nascar 2. Δεν υπάρχει επιλογή για σώσιμο του πρωταθλήματος στη μέση μιας περιόδου (η οποία υπήρχε στο πρώτο μέρος), ενώ τα ρεκόρ κάθε πίστας δεν αναιρούν αυτά που έχουν γίνει στο arcade mode. Ενα επίσης αρνητικό στοιχείο είναι ότι ο αγώνας αρχίζει ξαφνικά, χωρίς προειδοποίηση, κάτι εξαιρετικά εκνευριστικό για τους πεπειραμένους παίκτες.

Υπάρχουν οι εξής δύο τρόποι για να παίξουν πολλοί παίκτες ταυτόχρονα: μέσω δικτυακής σύνδεσης IPX (που σημαίνει ότι το παιχνίδι λειτουργεί στο GameNet) ή μέσω του αφιερωμένου σε παιχνίδια site "TEN" στο Internet. Για "παιχνίδι" μεταξύ δύο παικτών, αρκεί η σειριακή σύνδεση μεταξύ δύο υπολογιστών ή η επικοινωνία μέσω modem. Στο σημείο αυτό πρέπει να σημειωθεί ότι μέσω δικτύου IPX μπορούν να παίξουν μέχρι οκτώ παίκτες ταυτόχρονα, με τη χρήση ενός και μόνου CD!



Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι οι οδηγίες είναι πολύ λεπτομερείς, παρέχοντας σε βάθος περιγραφή για κάθε δυνατή ρύθμιση και εξηγώντας πώς αυτή θα επηρεάσει την οδική συμπεριφορά του αυτοκινήτου. Ακόμα, αναλύουν τους κανόνες των αγώνων Nascar, προσφέρουν τεχνικές λεπτομέρειες και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Με την προσθήκη πολλών νέων χαρακτηριστικών και ιδιαίτερα του arcade mode για όσους δεν θέλουν να ανησυχούν για "τεχνικές" λεπτομέρειες, το Nascar Racing 2 είναι ένα από τα καλύτερα racing simulations όλων των εποχών. Διαθέτει παρόμοιο αλλά βελτιωμένο "στα σημεία" gameplay σε σχέση με την πρώτη έκδοση και χάρη στα πρόσθετα χαρακτηριστικά του εξασφαλίζει μια συναρπαστική εμπειρία των αγώνων "Nascar". Ως μία απολύτως άξια συνέχεια, το Nascar Racing 2 είναι ένα έξοχο simulation. Οι ακριβείς νόμοι της φυσικής και τα λεπτομερή γραφικά συνδυάζονται άριστα, προκειμένου να δημιουργήσουν, για άλλη μία φορά, ένα άκρως ρεαλιστικό αποτέλεσμα.

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486 DX2/66 MHz.



16MB RAM.



2x CD-ROM + 20 MB HD.



VGA.



Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και σε εμάς το πρόσφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός. Το Nascar 2 αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline.



TREASURE QUEST

Θεωρείτε τον εαυτό σας έξυπνο; Εχετε μήπως ανάγκη από χρήματα; Τα πάτε καλά με τις περιπέτειες μυστηρίου; Είστε λίγο εκκεντρικός ή, τέλος πάντων, είχατε ποτέ τέτοιες τάσεις; Αν τα πιο πάνω σας λένε κάτι, τότε ετοιμαστείτε για την πρόκληση. Η Sirius Publishing κυκλοφόρησε εδώ και μερικούς μήνες το περίφημο TREASURE QUEST, μία περιπέτεια μυστηρίου. Ο πρώτος που θα την τελειώσει θα γίνει πλουσιότερος κατά περίπου 270 εκατομμύρια δραχμές. Πώς σας φαίνεται, λοιπόν, η ιδέα να ασχοληθείτε με το "κυνήγι του θησαυρού";

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Ομολογουμένως πρόκειται για μία έξυπνη ιδέα αλλά μάλλον χωρίς λύση. Αναφέρομαι στον περίφημο διαγωνισμό που συνοδεύει το παιχνίδι, ο οποίος ισχύει μέχρι τις 31/12/1999 και βάσει του οποίου ο πρώτος που θα λύσει το παιχνίδι θα κερδίσει 1.000.000 δολάρια. Πρόκειται για τεράστιο ποσό, το οποίο -από όσο γνωρίζω- δεν έχει προηγούμενο στην ιστορία των computer games. Το πρώτο που διερωτάται κάποιος είναι το γιατί έβαλαν ως έπαθλο ένα τόσο τεράστιο ποσό. Ισως, για να δελεάσουν τους υποψήφιους αγοραστές. Το ότι η εταιρία είναι διατεθειμένη να πληρώσει το ποσό σε όποιον κατορθώσει να το κερδίσει, δεν χωρά αμφιβολία. Είναι δεσμευμένη 100% και δεν υπάρχει περίπτωση να μη δώσει τα χρήματα στο νικητή, αν υπάρξει κάποιος, φυσικά. Αρα μάλλον η λύση του είναι τόσο δύσκολη και εξεζητημένη, ώστε κανείς δεν θα το λύσει. Το χρηματικό ποσό είναι μεγάλο και υπάρχει το ενδεχόμενο η εταιρία να μην έχει το ανάλογο κέρδος. Και φυσικά δεν πιστεύω να τους έχετε τόσο χαζούς ώστε συνειδητά να θέλουν να μπουν μέσα. Οποιος παίξει έστω και για λίγο το παιχνίδι θα καταλάβει αμέσως γιατί είναι σχεδόν αδύνατον να το λύσει. Υπάρχουν χιλιάδες πληροφορίες, που δεν ξέρεις ποιες να χρησιμοποιήσεις και γιατί. Αυτό λοιπόν που αρχικά φάνηκε ως η δύναμη του παιχνιδιού, τελικά, καταλήγει να είναι η μεγαλύτερη αδυναμία του. Ο ειδικός Τύπος το





αντιμετώπισε διστακτικά, ενώ νομίζω πως δε έχει σημειώσει ιδιαίτερη εμπορική επιτυχία. Οι δημιουργοί του παραβίασαν έναν από τους πιο βασικούς κανόνες ενός καλού παιχνιδιού και ο απλός χρήστης έχει αλάνθαστο κριτήριο στο θέμα αυτό. Ποιος είναι αυτός; Ενα καλό παιχνίδι δεν πρέπει να είναι ούτε πολύ εύκολο αλλά ούτε και τόσο πολύ δύσκολο, ώστε ο χρήστης να νιώθει αδύναμος απέναντί του. Ο χρήστης θέλει να ξέρει ότι, έστω και αν παιδευτεί αρκετά, θα μπορέσει να λύσει το παιχνίδι ή το γρίφο που τον απασχολεί. Αυτό τον κανόνα τον έχει ξεχάσει τελείως το παιχνίδι, με αποτέλεσμα να απογοητεύεται πολύ γρήγορα ο παίκτης. (Η Sierra στα τελευταία παιχνίδια της κάνει το τελείως αντίθετο. Στην προσπάθειά της να τραβήξει νέους αγοραστές, κάνει τα παιχνίδια της τόσο εύκολα, που έχει συσσωρεύσει πια θλίψη στους οπαδούς της, ζημιώνοντας με τον τρόπο αυτό σε τελευταία ανάλυση το όνομά της.)

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο καθηγητής Jonathan William Faulkner πεθαίνει και αφήνει διαθήκη με μία και μόνο επιθυμία. Καλεί τους φοιτητές του να προσπαθήσουν να λύσουν ένα μυστήριο που δημιούργησε λίγο προτού πεθάνει. Ο πρώτος που θα το λύσει θα κερδίσει 1.000.000 δολάρια. Αυτήν τη φορά δεν έχεις να φέρεις σε πέρας κάποια ειδική αποστολή ή να σώσεις κάποιους ανθρώπους ή κόσμους και άλλα παρόμοια. Είναι το πρώτο computer game, απ' όσο μπορώ να ξέρω, που εσύ, ο απλός και ανώνυμος χρήστης, δεν παίρνεις το μέρος ενός επώνυμου κεντρικού χαρακτήρα ή ενός ήρωα. Ακούγεται παράξενο, αλλά όμως είναι ακριβώς έτσι. Μοναδικός σου στόχος να λύσεις πρώτος το μυστήριο που έφτιαξε ο καθηγητής με θαυμαστές πράγματι ικανότητες. Αν τα καταφέρεις, τότε κερδίζεις τα χρήματα. Για να λύσεις το μυστήριο του καθηγητή πρέπει να εξερευνήσεις πάρα πολύ προσεχτικά τα 10 δωμάτια του σπιτιού του και να ανακαλύψεις όλα τα επιμέρους μυστικά που κρύβουν. Τα μυστήρια αυτά που βρίσκονται σκορπισμένα στα 10 δωμάτια της έπαυλης του καθηγητή έχουν να κάνουν, καταρχήν, με την πραγματική ιστορία της "αηδιαστικής" επαγγελματικής καριέρας του, αλλά και με μία σειρά τραγικών καταστάσεων που σημάδεψαν ανεπανόρθωτα τη ζωή του. Χμ... υπάρχει και κάτι ακόμη. Πρέπει ακόμα να βρεις και από πού προέρχονται τα χρήματα που έχει αφήσει στη διαθήκη του ο καθηγητής. Στην προσπάθειά σου αυτή δεν θα είσαι μόνος. Η εταιρία προσέλαβε την πανέμορφη Terry Farell, που πρωταγωνιστεί στην τηλεοπτική σειρά Star Trek: Deep Space Nine, η οποία παίζοντας σε διαφορετικό video για κάθε δωμάτιο του παιχνιδιού και με ξεχωριστή φορεσιά

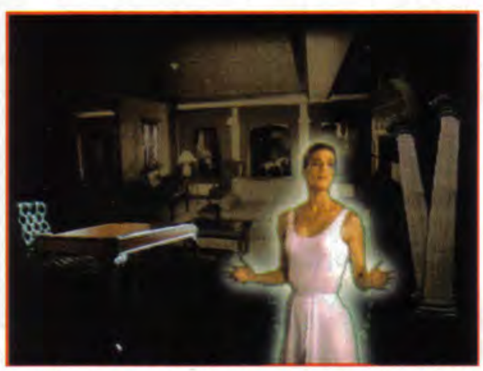
ΕΤΑΙΡΙΑ
Sirius Publishing
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics, puzzle-adventure games
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτατο



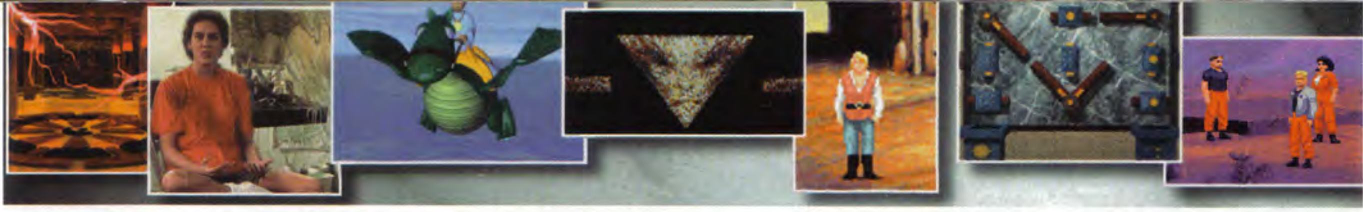
Ανοίγοντας πέρασμα από ένα δωμάτιο σε ένα άλλο.



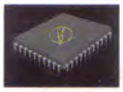
Ο χάρτης των δέκα δωματίων μέσω του οποίου κινείσαι. Εδώ έχω ανοίξει τα επτά απ' αυτά.



Η περίφημη Terry Farell, ενώ σου δίνει βοήθεια (hints) σε ένα από τα δωμάτια.



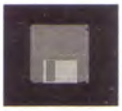
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX/33 MHz, Windows 3.1.


8 MB RAM.


2x CD-ROM drive. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 10 MB.


1 MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών. SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου.


Το πακέτο, που μας παραχώρησε το κατάστημα Παπασωτηρίου, περιέχει δύο CDs: το ένα περιέχει το παιχνίδι και το άλλο τα soundtracks του παιχνιδιού.



Η σελίδα του παιχνιδιού στο Internet (http://www.treasurequest.com).

κάθε φορά (όχι ήρωες του Phantasmagoria 1 που από την αρχή μέχρι το τέλος παίζουν με ίδια σχεδόν ρούχα) αναλαμβάνει το ρόλο της Spiritual Guide σου, δίνοντάς σου πολύτιμες πληροφορίες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα rendered γραφικά του Treasure Quest είναι το κάτι άλλο. Εικόνες απίθανα εντυπωσιακές, καθαρά ψυχεδελικές, δημιουργούν έναν μοναδικό κόσμο που θα κερδίσει αμέσως οποιονδήποτε δει το πρόγραμμα έστω και για πολύ λίγο. Υπάρχουν βιντεοσκοπημένοι ηθοποιοί που εμφανίζονται μέσω διάφορων videos, εφόσον τα ενεργοποιήσεις κατά την εξέλιξη της δράσης. Η Terry Farell είναι πανέμορφη, άνετη και δίνει πραγματικό ρεσιτάλ, κλέβοντας την παράσταση και προσδίδοντας έναν άλλο "αέρα" στο παιχνίδι. Αν όλα αυτά σας φαίνονται υπερβολικά, κάντε το εξής: Χωρίς να τρέξετε το παιχνίδι, πηγαίνετε στο directory Video που περιέχει το CD του παιχνιδιού και έχοντας φυσικά εγκαταστήσει το Video for Windows 1.1e της Microsoft (τα Windows 95 το εγκαθιστούν από μόνα τους), κάντε διπλό κλικ στο τελευταίο αρχείο, αυτό με το όνομα Tqprom01.avi, που είναι το demo του παιχνιδιού το οποίο είχε κυκλοφορήσει πριν από καιρό. Δείτε το με την ησυχία σας, απολαύστε το και μετά μου λέτε και εσείς τη γνώμη σας.



Η Terry Farell σε όλο το μεγαλείο της. Πραγματική κούκλα.

Η μουσική του είναι εξαιρετική και μόνο γι' αυτό αξίζουν συγχαρητήρια στην εταιρία. Το δεύτερο CD περιέχει τα 11 τραγούδια του παιχνιδιού, τα οποία τραγουδά με μοναδικό τρόπο η περίφημη Jody Merie Gnant (το αγαπημένο μου κομμάτι είναι το τέταρτο). Ανάλογη δουλειά (δηλαδή να υπάρχει κανονικό CD Soundtrack μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού) δεν έχει ξαναγίνει. Το Dig, το οποίο περιείχε και αυτό ένα CD με τη μουσική του παιχνιδιού, κυκλοφόρησε σε περιορισμένο αριθμό αντιτύπων αλλά δεν ήταν ούτε της ίδιας εμβέλειας ούτε της ίδιας ποιότητας. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης εξαιρετικά. Γενικά έχεις αμέσως την αίσθηση μίας πολύ προσεγμένης και ποιοτικής παραγωγής.

Το user interface του παιχνιδιού είναι ευρηματικό. Τα γραφικά καταλαμβάνουν όλη την οθόνη δράσης. Κινείσαι μέσα σε 10 δωμάτια (αν σας φαίνεται ότι θα είναι εύκολο λόγω των λίγων δωματίων, ξεχάστε το. Καλύτερα να είχε 300 δωμάτια και να ήταν κατά 20-30% πιο εύκολο) και σε καθένα απ' αυτά υπάρχει ένα ειδικό icon που αντιστοιχεί σε κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των δωματίων αυτών και στο οποίο κάνοντας κλικ (π.χ. στον κήπο το icon αυτό είναι ένα λουλούδι, ενώ στο game room είναι μία σκακιέρα κ.λπ.) εμφανίζεις την ειδική οθόνη-σελίδα, μέσω της οποίας ρυθμίζεις τα settings του παιχνιδιού, δηλαδή, τον ήχο και κυρίως την ποιότητα και το μέγεθος των γραφικών. Εκτός όμως από τα δέκα αυτά ειδικά icons, υπάρχουν και δέκα ξεχωριστοί



Δείγμα ενός από τους γρίφους του παιχνιδιού. Ανασυνθέτοντας διάφορες λέξεις και γράμματα, πρέπει να βρεις τη λέξη που λείπει για να προχωρήσεις από τη σχάρα.



κέρσορες, ένας για κάθε δωμάτιο-οθόνη όπου κινείσαι-για παράδειγμα, στο κελάρι ο κέρσορας αναπαριστά ένα κλειδί, ενώ στην κουζίνα ένα κουτάλι κ.λπ. Ο ειδικός κάθε φορά κέρσορας του παιχνιδιού δεν καταλαβαίνει κάποια εμφανή hot-spot σημεία, αλλά πρέπει να τον κάνεις κλικ όπου εσύ νομίζεις ότι κάτι μπορεί να γίνει. Γι' αυτό, η καλύτερη τακτική σε κάθε οθόνη είναι να γίνεται κλικ ο κέρσορας του mouse παντού, μέχρι να εξαντληθούν όλες τις δυνατότητες. Σε κάθε οθόνη δράσης, εκτός από τον ειδικό κάθε φορά κέρσορα του mouse και το icon που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο δωμάτιο, υπάρχουν άλλα τέσσερα σταθερά icons. Αυτά είναι μία σαΐτα, ένα σημειωματάριο, ένα ρολόι τσέπης και μία υδρόγειος σφαίρα. Η σαΐτα είναι για να κάνεις Quit από το παιχνίδι. Με το σημειωματάριο ενεργοποιείς το ειδικό notebook του παιχνιδιού, στο οποίο καταγράφεις τις σκέψεις και τις ιδέες σου καθώς προχωράς στο παιχνίδι. Σου επιτρέπει να επικοινωνήσεις με άλλους παίκτες μέσω e-mail, ενώ περιέχει τις εντολές OPEN, LIST, EDIT και FIND με τις οποίες χειρίζεσαι καλύτερα τις σημειώσεις σου. Το ρολόι τσέπης σε πηγαίνει πίσω μία οθόνη (και μπορείς να πηγαίνεις προς τα πίσω, όσο αντίστοιχα έχεις προχωρήσει μπροστά σε κάποια κατεύθυνση). Είναι το πιο χρήσιμο ίσως icon, μια και θα το χρησιμοποιείτε συνέχεια. Τέλος, με την υδρόγειο σφαίρα εμφανίζεις τον ειδικό χάρτη με τα δέκα δωμάτια.



Ψυχεδέλεια στα γραφικά και όχι μόνο. Η εικόνα αυτή περιέχει πολυτιμότατες πληροφορίες που εσείς, όμως, πρέπει να αποκρυπτογραφήσετε.

Γενικά ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και δεν θα δημιουργήσει κανένα πρόβλημα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακή. Αυτό οφείλεται, καταρχήν, στην εξαιρετική μουσική (μοναδική για computer game), την εκπληκτική από κάθε πλευρά Terry Farell (μία τέτοια γυναίκα δεν μπορεί να τύχει και σε μένα και ξεχνώ και τα εκατομμύρια και τους υπολογιστές), τα φοβερά ψυχεδελικά γραφικά του παιχνιδιού, μια και κάθε οθόνη είναι και ένας μικρός πίνακας μοντέρνας τέχνης, και φυσικά στο μυστήριο που πρέπει να λύσεις.

Η δράση του φαινομενικά είναι πολύ απλή. Πρέπει να βρεις τι κρύβουν τα δέκα δωμάτια και να αποκαλύψεις τα βαθύτερα μυστικά που αφορούν στη ζωή του καθηγητή Jonathan William Faulkner. Γράφω φαινομενικά, γιατί επί της ουσίας πρόκειται για έναν πραγματικό Γολγοθά. Αρχικά πρέπει να βρεις/ανοίξεις τις διόδους που συνδέουν τα διάφορα δωμάτια, για να μπορείς να κινείσαι ανάμεσα σε αυτά. Οι γρίφοι του στηρίζονται βασικά σε puzzles που έχουν να κάνουν με λέξεις και γράμματα, είτε πρόκειται για αναγραμματισμούς, είτε για κρυπτόλεξα, είτε για λέξεις που πρέπει να βρεις ανασυνθέτοντας διάφορες πληροφορίες και αυτό είναι το πιο δύσκολο από όλα.

Το να τελειώσεις το παιχνίδι, έστω και πρώτος απ' όλους, δεν σημαίνει ότι κερδίζεις αυτόματα το σχετικό διαγωνισμό. Πρέπει όχι μόνο να βρεις τα δέκα αποσπάσματα, ένα για κάθε δωμάτιο, αλλά και να παρουσιαστείς μπροστά σε μία ειδική επιτροπή, όπου θα αναφέρεις τη λύση του παιχνιδιού, τα δέκα αυτά αποσπάσματα και θα παραδώσεις μία ειδική έκθεση στην οποία θα αναφέρεις, το λιγότερο με 1.000 λέξεις, πού βρήκες κάθε λέξη του αποσπάσματος σε κάθε δωμάτιο αλλά και πώς σχημάτισες την "Ultimate Solution" του παιχνιδιού όπως την αποκαλούν. Τέλος, επισημαίνεται ότι με το παιχνίδι δίνεται η δυνατότητα πρόσβασης στο SiriusNet, εξασφαλίζοντας -μεταξύ άλλων- πλήρες e-mail, τρεις ώρες δωρεάν πρόσβαση στο Internet και άλλα καλούδια...



Υπέροχη εικόνα. Προσέξτε τα εικονίδια του interface του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενας πολύ εντυπωσιακός τίτλος που συνοδεύεται από τον μεγαλύτερο διαγωνισμό που έχει γίνει σε παιχνίδι του είδους. 1.000.000 δολάρια είναι εκεί και σας περιμένουν. Εκπληκτικά γραφικά, μία ανεπανάληπτη Terry Farell και ένα ψυχεδελικό μυστήριο συνθέτουν ένα πολύ ενδιαφέρον παιχνίδι που πολύ αμφιβάλλω αν θα μπορέσει να ολοκληρώσει κάποιος υπό φυσιολογικές συνθήκες.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	100
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

75%



ADVENTURE

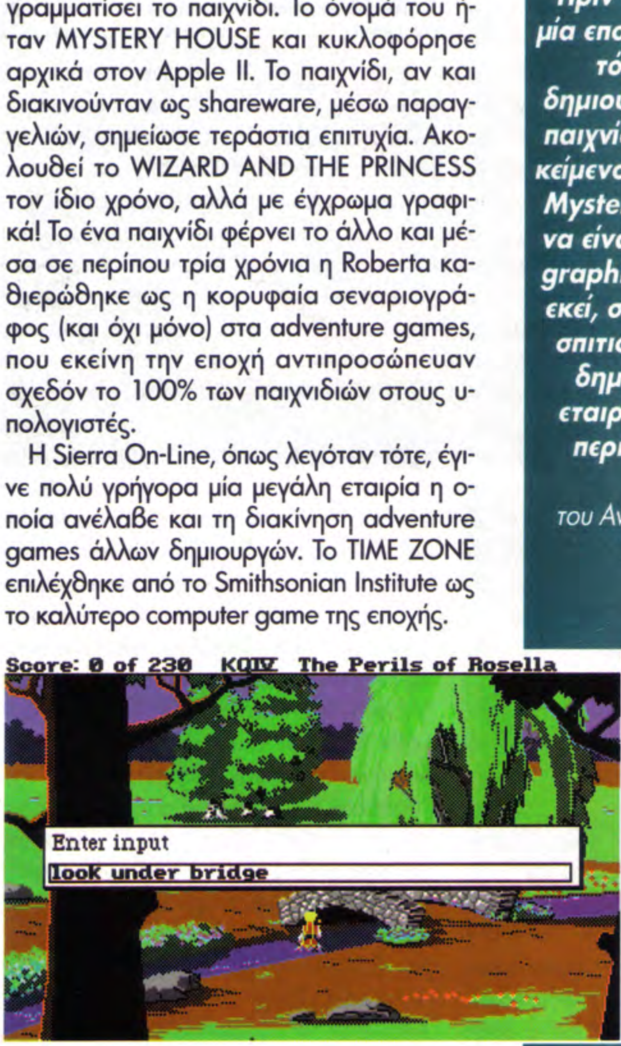
The ROBERTA WILLIAMS Anthology

Roberta Williams: Η γυναίκα-θρύλος που συνέδεσε όσο καμία άλλη το όνομά της με τα computer games. Πριν από 17 χρόνια, μία εποχή που φαντάζει τόσο μακρινή, δημιούργησε το πρώτο παιχνίδι που συνδύαζε κείμενο και γραφικά. Το Mystery House έμελλε να είναι το πρώτο text-graphic adventure και εκεί, στην κουζίνα του σπιτιού της Roberta, δημιουργήθηκε η εταιρία-κολοσσός, η περιβόητη Sierra.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Το μακρινό πια 1980, η Roberta Williams είχε τη φαεινή ιδέα να δημιουργήσει ένα adventure με και κάποια, υποτυπώδη έστω, γραφικά. Ετοίμασε το σενάριο και την πλοκή του παιχνιδιού και έπεισε το σύζυγό της Ken Williams να της σχεδιάσει τα γραφικά που θέλει και να προγραμματίσει το παιχνίδι. Το όνομά του ήταν MYSTERY HOUSE και κυκλοφόρησε αρχικά στον Apple II. Το παιχνίδι, αν και διακινούνταν ως shareware, μέσω παραγγελιών, σημείωσε τεράστια επιτυχία. Ακολουθεί το WIZARD AND THE PRINCESS τον ίδιο χρόνο, αλλά με έγχρωμα γραφικά! Το ένα παιχνίδι φέρνει το άλλο και μέσα σε περίπου τρία χρόνια η Roberta καθιερώθηκε ως η κορυφαία σεναριογράφος (και όχι μόνο) στα adventure games, που εκείνη την εποχή αντιπροσώπευαν σχεδόν το 100% των παιχνιδιών στους υπολογιστές.

Η Sierra On-Line, όπως λεγόταν τότε, έγινε πολύ γρήγορα μία μεγάλη εταιρία η οποία ανέλαβε και τη διακίνηση adventure games άλλων δημιουργών. Το TIME ZONE επιλέχθηκε από το Smithsonian Institute ως το καλύτερο computer game της εποχής.



King's Quest 4: Το interface με το οποίο πληκτρολογούσες τις εντολές που ήθελες.

Το 1983-84 η IBM κυκλοφορεί τον περίφημο υπολογιστή της PC Junior και αναθέτει στη Roberta να φτιάξει ένα παιχνίδι που να εκμεταλλεύεται τις γραφικές αλλά και τις γενικότερες υπολογιστικές δυνατότητές του. Το KING'S QUEST 1: Quest for the Crown είναι γεγονός και μαζί του μία νέα γενιά computer games ξεπηδά. Βλέπετε, το King's Quest 1 ήταν το πρώτο computer game που χρησιμοποιούσε 3D γραφικά και κίνηση του χαρακτήρα πάνω στην οθόνη. Στη συνέχεια, το KING'S QUEST 4 ήταν το πρώτο παιχνίδι που είχε ως κεντρικό ήρωα μία γυναίκα.

Το Roberta Williams Anthology τρέχει βασικά σε Windows 3.1/x ή 95 (σημειώστε ότι τα Apple games τρέχουν μέσω ενός emulator που απαιτεί περιβάλλον Windows και δεν τρέχουν στο DOS, ενώ τα περισσότερα από τα άλλα παιχνίδια τρέχουν κανονικά και σε DOS και σε Windows) και περιλαμβάνει τα ακόλουθα παιχνίδια:

1980-1983: Apple games (8MB) (Mystery House, Wizard and the Princess, Mission: Asteroid, Time Zone, The Dark Crystal)
1984: King's Quest 1 original (1MB)
1985: King's Quest 2 (1MB)
1986: King's Quest 3 (1MB)
1987: Mother Goose original (1MB)
1988: King's Quest 4 (3MB)
1989: Colonel's Bequest (3MB)
1990: Mother Goose Multimedia (1MB)
1991: King's Quest 5 (2MB)
1992: Dagger of Amon Ra (2 έως 7MB)
1993: King's Quest 6 (1 έως 18MB)
1994: King's Quest 7 (1 έως 100MB)
1995: Phantasmagoria 1 (Chapter 1) (1MB)



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Επισημαίνεται ότι το The Dark Crystal, αν και δεν αναφέρεται στο εξώφυλλο, περιέχεται τελικά ανάμεσα στα παιχνίδια.

Το πακέτο δεν περιέχει μόνο τα 15 παιχνίδια (και το πρώτο κεφάλαιο του Phantasmagoria 1). Οι άνθρωποι της Sierra έχουν εντάξει μέσα στα τέσσερα CDs και μερικά άλλα "πράγματα". Ετσι, θα βρείτε μία εικόνα που δείχνει ποια ακριβώς διαδρομή πρέπει να ακολουθήσει η Rosella για να ανέβει στη γλώσσα της φάλαινας (αυτήν τη σκηνή που τελικά σατίριζε τόσο έξυπνα το Larry 3) ή ποια διαδρομή πρέπει να ακολουθήσετε για να περάσετε το λαβύρινθο με τις σπηλιές στο King's Quest 3 και άλλα. Από τις πιο σημαντικές "καινοτομίες" της συλλογής είναι τα αναλυτικά saves που περιέχει για όλα τα παιχνίδια. Ετσι, αν κολλήσετε σε οποιοδήποτε σημείο μην ανησυχήσετε καθόλου. Φορτώστε ένα από τα έτοιμα saves, που αφορά σε ένα σημείο κάπου εκεί κοντά που βρίσκεστε, και όλα τα προβλήματά σας θα λυθούν αμέσως. Πρόκειται για μία ομολογουμένως εξαιρετική ιδέα (ταυτόχρονα μου έδωσε τη δυνατότητα να δω ποιος κρατά πιο αναλυτικά save games, αυτοί ή εγώ!) που εύχομαι να βρει εφαρμογή και σε άλλες συλλογές που πρόκειται να βγουν. Φυσικά, η Sierra δεν σταμάτησε εδώ. Στα CDs συμπεριλαμβάνονται μία σειρά εξαιρετικών φωτογραφιών που δείχνουν τα πραγματικά εξώφυλλα των πρωτότυπων πακέτων, πρωτότυπα σκίτσα από το σχεδιασμό των χαρακτήρων σε μερικά από τα παιχνίδια, κείμενα που αφορούν στα σενάρια, video-interviews με τη Roberta και τον Ken και άλλα πολλά.

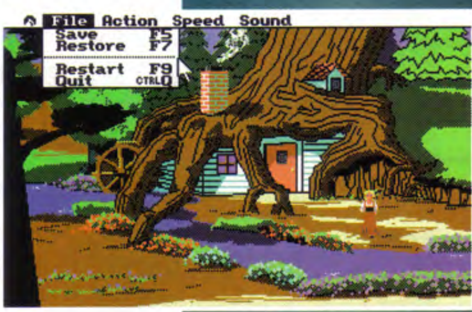
Πρόκειται για μία εξαίρετη δουλειά που δείχνει με τον καλύτερο τρόπο ότι, όταν θέλει, η Sierra γνωρίζει καλύτερα από τον καθένα τι ζητά ο χρήστης. Η αξία της συγκεκριμένης συλλογής είναι ανυπολόγιστη. Περιέχει σχεδόν όλα τα adventures που επηρέασαν, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, την ιστορία των computer games. Από το Mystery House στο King's Quest 1 και στο King's Quest 4, από το King's Quest 5 στο King's Quest 7 και στο Phantasmagoria 1. Μία ιστορική διαδρομή που καμία άλλη εταιρία δεν έχει να επιδείξει.

Προτού ξεκινήσετε την εγκατάσταση των παιχνιδιών στον υπολογιστή σας, διαβάστε καλά το αρχείο readme που περιέχεται στο πρώτο CD. Είναι πολύ κατατοπιστικό και θα σας εξηγήσει τα πάντα γύρω από τη συλλογή. Τα αγαπημένα μου adventures που περιέχονται σε αυτήν είναι το Time Zone (πρόκειται για ένα εξαιρετικό από κάθε πλευρά adventure game, από τα πιο δύσκολα που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ και απευθύνεται σε προχωρημένους χρήστες, φυσικά όποιος θέλει μπορεί να δοκιμάσει την τύχη του), το King's Quest 2, το πρώτο adventure της Sierra που έπαιξα στον Atari ST 520 του αδελφού μου το 1987 (αν θυμάμαι καλά) και το πρώτο παιχνίδι στο οποίο έψαχνα μανιωδώς να πετύχω full score, το King's Quest 4, το κορυφαίο -κατά τη γνώμη μου- παιχνίδι της σειράς και ένα από τα καλύτερα adventure games που έχω παίξει ποτέ, και το Colonel's Bequest (ή Laura Bow 1), επίσης ένα από τα καλύτερα adventures μυστηρίου (κορυφαίο παραμένει το Sherlock Holmes της Melbourne House στους Spectrum και Commodore της εποχής, υπολογιστές που σήμερα δεν υπάρχουν).

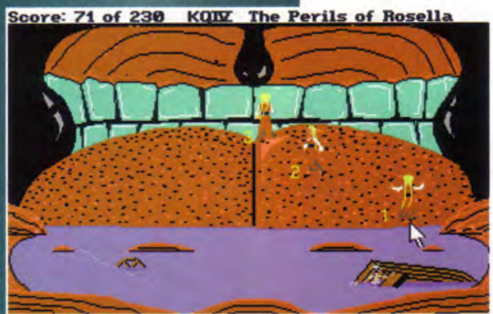
Τρέξτε, λοιπόν, να αγοράσετε τη συλλογή όπου και αν τη βρείτε, καθώς δεν είναι γνωστό αν θα φέρει το πακέτο η Plotline (η επίσημη αντιπρόσωπος της Sierra στη χώρα μας), ενώ όλοι οι άλλοι εισαγωγείς φέρνουν λίγα σχετικά αντίτυπα. Πρόκειται για μία ανθολογία προορισμένη να γίνει cult.

■

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
Adventure game collection
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Κυμαινόμενο



Δείγμα των pull down menus από την εποχή εκείνη.



Το εξώφυλλο του KQ4.



Το εξώφυλλο του Mystery House.

Gamer's Pit

PIT'S GUIDE

Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).

Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.

Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.

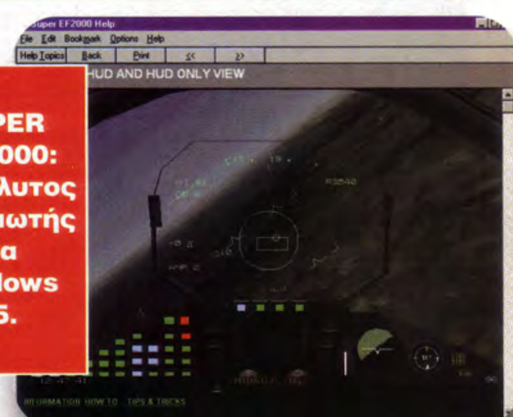
Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



GENE WARS: Συναρπαστικό strategy με ακατάπαυστη δράση.



TRIVIAL PURSUIT: Το δημοφιλές επιτραπέζιο παιχνίδι τώρα στην οθόνη σας.



SUPER EF 2000: Ο απόλυτος εξομοιωτής για Windows 95.

GENE WARS

Χιλιάδες χρόνια στο μέλλον, ένας λαός πάρα πολύ εξελιγμένος και ειρηνικός, οι Ethereals, έχει αναλάβει την αποστολή να απαλλάξει το σύμπαν από τη βία, όταν με έκπληξη ανακαλύπτει σε έναν μέχρι τότε ανεξερεύνητο γαλαξία πλανήτες αποδεκατισμένους από τον πόλεμο.

Ταξιδεύοντας βαθύτερα σε αυτό το ηλιακό σύστημα, οι Ethereals ανακαλύπτουν είκοσι τέσσερις κατεστραμμένους κόσμους, αποτέλεσμα χρόνιων συγκρούσεων μεταξύ τεσσάρων διαφορετικών φυλών: των ευθέων και ανεξέλεγκτων γήινων Earthlings, των δουλοπρεπών αλλά ύπουλων ερπετών Saurians, των υποτονικών Bohemians και των "προικισμένων" Schnozzoids.

Οι Ethereals, αν και ειρηνικοί, διαθέτουν απείρως μεγαλύτερη δύναμη από οποιαδήποτε άλλη φυλή και αποφασίζουν να τη χρησιμοποιήσουν, προκειμένου να αποκαταστήσουν την τάξη σε αυτό το πρωτύτερα γραφικό κομμάτι του σύμπαντος. Συνέρχεται μία δικαστική σύνοδος και τα επιζώντα μέλη των τεσσάρων φυλών τοποθετούνται στο εδώλιο για τα εγκλήματά τους. Η ετυμηγορία υποχρεώνει αυτούς τους ορκισμένους εχθρούς να εργαστούν από κοινού σε ομάδες, στην υπηρεσία της εσωγαλαξιακής κοινότητάς τους, για να αποικίσουν





εκ νέου τους πλανήτες που προσβλήθηκαν από τις βανδαλιστικές τάσεις τους. Οι Ethereals δημεύουν τα όπλα τους και τους παρέχουν τα μέσα προκειμένου να ανοικοδομήσουν το οικολογικό σύστημα των πλανητών, προσφέροντάς τους μία πρόκληση: πλήρη ελευθερία στην ομάδα που θα κάνει την καλύτερη δουλειά αλλά και αιώνια τιμωρία σε αυτούς που δεν θα ολοκληρώσουν το έργο τους. Οι ομάδες βέβαια δεν είναι ενθουσιασμένες, καθώς είναι υποχρεωμένες να δουλεύουν με τους πρώην εχθρούς τους. Για το λόγο αυτόν, κάποιοι ίσως προσπαθήσουν να βλάψουν τα μέλη μίας άλλης ομάδας που τυχαίνει να ανήκουν σε διαφορετική από τη δική τους φυλή.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
HD: 41MB
CD-ROM: 2x
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Ολοι, όμως, γνωρίζουν ότι εάν οι Ethereals διαπιστώσουν ενέργειες που δεν είναι ειρηνικές και δημιουργικές, η υπεύθυνη ομάδα θα πληρώσει βαρύ τίμημα.

Η Bullfrog, η ομάδα του Peter Molyneux, δικαιούται να ισχυρίζεται ότι έθεσε τα θεμέλια του σύγχρονου strategy game με τη δημιουργία του Populus, το 1989 στην Amiga. Από τότε και μέχρι σήμερα, έχει κυκλοφορήσει μερικούς από τους πιο εντυπωσιακούς τίτλους που διαθέτουν τα PCs (Theme Park, Magic Carpet, Syndicate και Syndicate Wars), οι οποίοι διαμόρφωσαν πολύ υψηλά standards στις απαιτήσεις που πλέον έχει το κοινό από την εταιρία. Το Gene Wars, λοιπόν, καλείται να σταθεί στο ύψος των παραπάνω προσδοκιών, σε μία εποχή όπου ο ανταγωνισμός στον τομέα των strategy games είναι κάτι περισσότερο από έντονος.

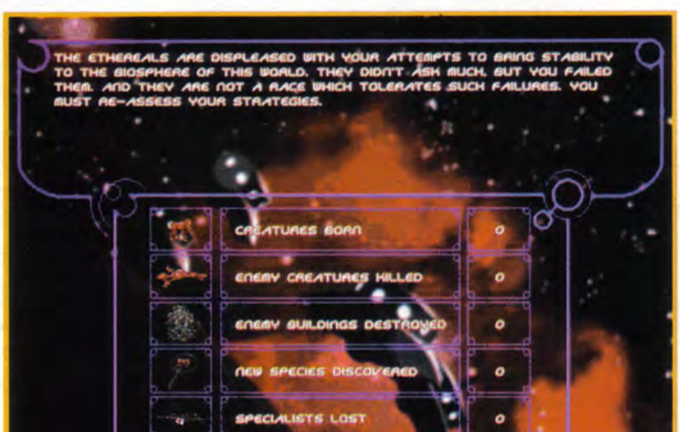
Η οθόνη των αρχικών επιλογών είναι αρκούντως λιτή και προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ Single Player Game και Network Game - το τελευταίο περιορίζεται μόνο διαμέσου ενός IPX Network. Στο Single Player Game παίρνουμε το μέρος του ηγέτη μίας ομάδας αποίκισης, με στόχο την επαναφορά της ζωής στην κατεστραμμένη από τις στάχτες του πολέμου βιόσφαιρα είκοσι τεσσάρων πλανητών. Η ομάδα θα πειραματιστεί αρχικά με τον υψηλής τεχνολογίας εξοπλισμό των Ethereals και θα εγκαινιάσει την έρευνα για τις βασικότερες μορφές ζωής που θα απαιτηθεί να δημιουργήσει. Αργά ή γρήγορα, η ομάδα θα έρθει αντιμέτωπη με τις υπόλοιπες ομάδες αποικισμού... Κάθε πλανήτης αντιστοιχεί σε ένα level, η σειρά των οποίων είναι προκαθορισμένη και αμετάβλητη. Τα μέλη της ομάδας που ελέγχουμε μπορεί να είναι μέχρι πέντε, ενώ οι διαθέσιμοι ειδικοί τέσσερις (μπορεί να προέρχονται από οποιαδήποτε φυλή): ένας μηχανικός (Engineer) που επισκευά-

ΕΙΔΟΣ
GOD STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
BULLFROG



ζει και επεκτείνει όλα τα κτίρια και τα μηχανήματα στη βάση, ένας γενετικός επιστήμονας (Geneticist) που μελετά, θεραπεύει και ζαλίζει τα ζώα, ένας βοτανολόγος (Botanist) που ασχολείται τα φυτά και ένας φύλακας (Ranger) που ανατρέφει τα ζώα και διώχνει αυτά που δημιουργούνται από τον εχθρό.

Στην αριστερή πλευρά της οθόνης του κυρίως παιχνιδιού απεικονίζεται ένα panel με πλήθος λειτουργιών και πληροφοριών. Από πάνω προς τα κάτω βλέπουμε τα εξής: τις ενδείξεις ενεργειακής στάθμης των εγκαταστάσεών μας και το ποσοστό του level που έχουμε ολοκληρώσει, έναν μετρητή της στάθμης του Goop (η κυριότερη πρώτη ύλη ανοικοδόμησης παραγόμενη είτε από ένα μηχάνημα εξόρυξης μεταλλευμάτων είτε από μία μονάδα ανακύκλωσης φυτών και νεκρών ζώων), μία ένδειξη της διάθεσης των Ethereals σχετικά με τις πράξεις μας [πράσινο=θετική, κόκκινο=μπελάδες(!)], icons των μελών της ομάδας μας καθώς και των ενεργειών που μπορεί το καθένα από αυτά να επιτελέσει ανάλογα με την ειδικότητά του, ενδείξεις για τη δύναμη, την υγεία και τη γενετική γνώση (του αντίστοιχου επιστήμονα) ή τον αριθμό των σπόρων του βοτανολόγου και, τέλος, ένα πλήκτρο ενεργοποίησης/απενεργοποίησης κάποιας ενέργειας και έναν διακόπτη βοήθειας για τα αντικείμενα και τις λειτουργίες του παιχνιδιού.



Η πρώτη εντύπωση που αποκομίζει κάποιος από το παιχνίδι είναι αναμφισβήτητα θετική. Η ατμόσφαιρα που δημιουργεί είναι πολύ καλή και σε αυτό συμβάλλει τα μέγιστα το εξαιρετικά ενδιαφέρον σενάριο (σκεφθείτε τι θα έκαναν οι Ethereals, εάν βρίσκονταν αντιμέτωποι με το δικό μας κόσμο, παρακολουθώντας το τι συμβαίνει σήμερα στη Γη!). Τα SVGA γραφικά είναι θαυμάσια, ενώ τα ηχητικά εφέ απολαυστικά (ακούστε τις κραυγές των επιστημόνων). Ωστόσο, πολύ σύντομα εντοπίζονται στοιχεία -κυρίως στον τομέα του χειρισμού- που μοιραία μειώνουν την αξία του παιχνιδιού.

Αν και η φιλοσοφία του ακολουθεί την πεπατημένη του Command and Conquer, στην πράξη παρουσιάζονται αρκετά προβλήματα. Το κυριότερο έγκειται στο ότι συχνά αποδεικνύεται δύσκολος ο απόλυτος έλεγχος των μονάδων μας, όντας ζωτικής σημασίας σε ένα σοβαρό real-time strategy game. Αρκετά ζώα κινούνται γρήγορα και απρόβλεπτα, καθιστώντας δύσκολη την επιλογή τους με κλικ, ενώ δεν είναι σπάνια η ανυπακοή των μονάδων μας μέχρι να δώσουμε δεύτερη ή και τρίτη φορά την ίδια εντολή. Το γεγονός αυτό αποβαίνει μοιραίο στα επίπεδα που ακολουθούν, όπου οι αντίπαλες ομάδες κινούνται και δρουν με χαρακτηριστική ακρίβεια.



Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι δεν είναι κακό, η δε δυνατότητα διασταύρωσης των ζωικών ειδών στην πορεία λειτουργεί θετικά στη διατήρηση του ενδιαφέροντός μας. Ωστόσο, η δράση του είναι ακατάπαυστη, τόσο μάλιστα που δεν μας επιτρέπει να ξαποστάσουμε ούτε μια στιγμή, ώστε να απολαύσουμε τα αποτελέσματα των κόπων μας. Μάλλον δεν πρόκειται για την κορυφαία στιγμή της Bullfrog.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

του Ιορδάνη Ασλανίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ 84% ΗΧΟΣ 87% GAMEPLAY 73% ΓΕΝΙΚΑ 80%

ΕΙΔΟΣ: BASKETBALL SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: GTE ENTERTAINMENT

NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL

Μετρημένοι στα δάχτυλα του ενός χεριού είναι οι τίτλοι παιχνιδιών μπάσκετ για PCs, όχι μόνο στην ελληνική αλλά και την παγκόσμια αγορά. Το NCAA Championship Basketball της GTE Entertainment φιλοδοξεί να ξεχωρίσει, χρησιμοποιώντας ως κυριότερο όπλο του τις επιλογές που μπορούμε να κάνουμε ως προπονητές. Υπάρχουν συνολικά 64 ομάδες χωρισμένες σε οκτώ περιφέρειες, που όμως δεν απεικονίζουν πιστά τις αληθινές συνεδρίες στο NCAA. Κάθε παίκτης διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά που μπορούμε να εκμεταλλευτούμε κατάλληλα μέσα στο παιχνίδι. Οι προχωρημένοι μπορούν να διαλέξουν μία ομάδα ανάμεσα στις 64 και να προσπαθήσουν να φθάσουν στο Final Four, ενώ οι αρχάριοι μπορούν να επιλέξουν να αγωνιστούν σε έναν μόνο αγώνα (exhibition). Τα τερέν των αγωνιστικών χώρων είναι πολύ εντυπωσιακά και ίσως τα πιο αληθοφανή και ποιοτικά από όσα έχουμε συναντήσει έως τώρα. Η συνολική εικόνα που αποκομίζει κάποιος από τα γραφικά, όμως, βρίσκεται σε πολύ άσχημα επίπεδα, εξαιτίας της χαμηλής ανάλυσης με την οποία τρέχει το παιχνίδι (320x200). Τα ηχητικά εφέ είναι μέτριας ποιότητας, παρόλο που το όλο εγχείρημα πλαισιώνεται από ζωντανή εκφώνηση του αγώνα. Συγκεκριμένα, ο εκφωνητής δεν διαθέτει πλούσιο λεξιλόγιο και επαναλαμβάνει διαρκώς τα ίδια, ενώ το κοινό παράγει ένα συνεχές βουητό που ελάχιστη σχέση έχει με τις πραγματικές ζητωκραυγές που λαμβάνουν χώρα σε ένα γήπεδο. Στον τομέα του gameplay συναντάμε αρκετές ατέλειες. Οι παίκτες διαθέτουν αδύναμη τεχνητή νοημοσύνη και περιφέρονται πολλές φορές άσκοπα, ενώ τα μαρκαρίσματα κάθε άλλο παρά αληθοφανή είναι. Εν τω μεταξύ, τόσο η νευρικότητα των παικτών στις κινήσεις τους όσο και η ταχύτητα με την οποία κινούνται είναι σημεία που χαρακτηρίζουν το NCAA Championship Basketball και σίγουρα δεν αφήνουν τις καλύτερες εντυπώσεις. Δεδομένου του ότι το animation βρίσκεται σε μέτρια επίπεδα, φάσεις που απαιτούν επιδεξιότητα (όπως καρφώματα) φαντάζουν τουλάχιστο φαιδρές. Ένα ακόμη σημείο που βγάζει πολύ γέλιο είναι η ταχύτητα με την οποία σκάει την μπάλα ο παίκτης την ώρα που εκτελεί βολές (η μπάλα σκάει με τέτοια ταχύτητα που σχεδόν δεν φαίνεται!). Η κάμερα που ακολουθεί τις φάσεις είναι μόλις μία και η κίνησή της σπασμωδική (δεν γυρνά ομαλά στην εξέλιξη του αγώνα αλλά ξαφνικά, με αποτέλεσμα να κουράζει). Το εντυπωσιακότερο ίσως στοιχείο του τίτλου της GTE δεν αφορά στο ίδιο το παιχνίδι αλλά στο manual που το συνοδεύει. Με 166 σελίδες και καλή ποιότητα κερδίζει το χρήστη, προσφέροντας παράλληλα πληροφορίες και στατιστικά για την ιστορία του NCAA. Το καλύτερο χαρακτηριστικό του NCAA Championship Basketball είναι ότι οι παίκτες, καθώς μεγαλώνουν και μέχρι να αποφοιτήσουν, γίνονται καλύτεροι χρόνο με το χρόνο. Φυσικά όταν πια "αποστρατευθούν", πρέπει να βρούμε νέους παίκτες που θα πλαισιώνουν την ομάδα. Το παιχνίδι διαθέτει και μία σειρά επιπλέον λειτουργιών που αφορούν στις μεταγραφές παικτών κ.λπ., οπότε μπορούμε με σχετική βεβαιότητα να πούμε ότι αναπτύχθηκε για όποιον θέλει να πάρει τη θέση του manager και του προπονητή, παρά για κάποιον που θέλει να παίξει καλό και ρεαλιστικό μπάσκετ. Υπό το πρίσμα αυτό, ίσως να μην είναι μία άσχημη επιλογή, σε κάθε περίπτωση όμως δεν μπορεί να διεκδικήσει δάφνες.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

Του Ιάσονα Δούζα

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486 DX2/66 MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Soundblaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι





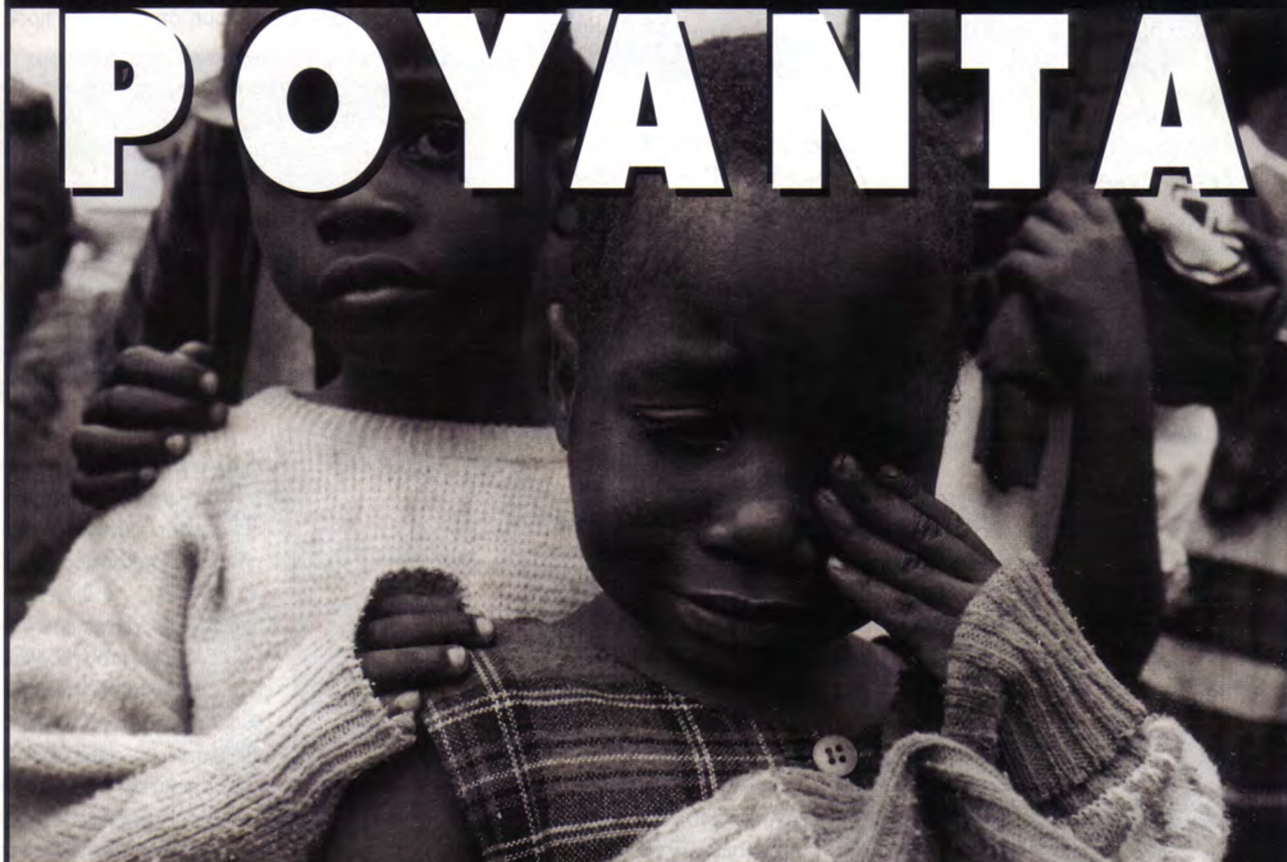


ΓΡΑΦΙΚΑ 70% ΗΧΟΣ 40% GAMEPLAY 50% ΓΕΝΙΚΑ 60%

ΜΑΣ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ!

ΖΑΪΡ

ΡΟΥΑΝΤΑ



Στο ανατολικό Ζαΐρ, εκατοντάδες χιλιάδες πρόσφυγες αγωνίζονται για τη ζωή τους.
Και όπως πάντα τα παιδιά είναι αυτά που υποφέρουν περισσότερο.
Εγκλωβισμένα σε συγκρούσεις που ούτε καν μπορούν να καταλάβουν, χρειάζονται απεγνωσμένα φαγητό και νερό. Πολλά παιδιά θα χάσουν τα πάντα σε αυτό το χάος.
Ακόμα και τους ανθρώπους που αγαπούν και έχουν ανάγκη.
Η κατάσταση είναι κρίσιμη.
Η UNICEF, που βρίσκεται εκεί για να αντιμετωπίσει τις επείγουσες ανάγκες των ασυνόδευτων παιδιών και γενικότερα τις ανάγκες των εκτοπισμένων πληθυσμών στους τομείς της υγείας , της διατροφής, του νερού και της υγιεινής, κάνει έκκληση προς εσάς.
Αυτά τα παιδιά μας χρειάζονται. Στείλτε τη βοήθειά σας σήμερα κιόλας.
Αρκούν περίπου 10.000 δρχ. για να προσφέρουμε σε 200 παιδιά αρκετό φαγητό για ένα μήνα.

ΝΑΙ! Θέλω και εγώ να συνεισφέρω στο πρόγραμμα για τα παιδιά του Ζαΐρ. Σας στέλνω το κουπόνι συμπληρωμένο με τα ακριβή στοιχεία μου.

Επώνυμο: .... Όνομα: ....

Διεύθυνση: .... Πόλη: ....

Τ.Κ.: .... Τηλ.: .... Επάγγελμα: ....

5.000 δρχ. ☐ 10.000 δρχ. ☐ 20.000 δρχ. ☐ Άλλο ποσό..........................

Ο τρόπος που θα στείλω τα χρήματα είναι:

☐ Θα περιμένω να μου στείλετε έντυπο ταχυπληρωμής με το οποίο θα καταθέσω τα χρήματα στο ταχυδρομείο

☐ Μέσω της πιστωτικής μου κάρτας: Εθνοκάρτα-Mastercard ☐ Εμπορoκάρτα ☐ VISA ☐ DINERS ☐

Αριθμός κάρτας.. Ημ. λήξεως:..

Ημερομηνία:.. Υπογραφή..

.138

unicef

ΞΕΝΙΑΣ 1, 11527 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 7484 184

Οι δωρεές προς τη UNICEF εκπίπτουν από το φορολογητέο εισόδημα (Απόφ. Ε 8101 / 87 Πολ. 170)

ΕΙΔΟΣ
PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
DISNEY INTERACTIVE

DONALD In cold shadow

Μια φορά και έναν καιρό υπήρχε μία κατηγορία παιχνιδιών που ονομαζόταν platform και ήταν πολύ δημοφιλής τόσο στις αίθουσες των ηλεκτρονικών και τις home consoles όσο και στα computers. Ο κόσμος τα αγαπούσε και τα καλύτερα από αυτά γνώριζαν και κάποιες συνέχειες. Θυμηθείτε το Ghost'n'-Goblins και το Ghouls'n'Ghosts, το Bubble Bobble και το Rainbow Islands, τα Wonderboy 1 και 2 κ.ά.

Τα χρόνια πέρασαν και η τεχνολογική εξέλιξη στο χώρο της ηλεκτρονικής διασκέδασης άλλαξε σταδιακά το είδος των παιχνιδιών που κέρδιζαν τη μεγαλύτερη μερίδα από το ενδιαφέρον του κοινού. Τα τρισδιάστατα γραφικά, ιδιαίτερα στα PCs, εκτόπισαν την κλασική 2D-απεικόνιση που χρησιμοποιούσαν τα platform games από τη γέννησή τους. Μοιραία, τα τελευταία οδηγήθηκαν στον αφανισμό, αφού δεν υφίσταται στην πραγματικότητα η έννοια του 3D-platform game και, συνεπακόλουθα, οι φίλοι των computer games στράφηκαν θέλοντας και μη σε άλλες κατηγορίες παιχνιδιών (κυρίως adventure, simulation και strategy) που ευνοήθηκαν από την ανάπτυξη των 3D και βιντεοσκοπημένων γραφικών. Οι λιγοστές εξαιρέσεις που παρουσιάστηκαν τα τελευταία δύο χρόνια απλώς επιβεβαιώνουν τον παραπάνω κανόνα (Rayman, Earthworm Jim). Ποια τύχη, λοιπόν, μπορεί να έχει εν έτει 1997 ένα "καθαρόαιμο" platform όπως το Donald In Cold Shadow της Disney Interactive που παρουσιάζουμε εδώ; Πρέπει πρωτίστως να σημειώσουμε ότι, όπως και το Toy Story (που βασίζεται στην ομώνυμη ταινία), το Donald In Cold Shadow απευθύνεται σε gamers μικρότερης ηλικίας, δηλαδή σε παιδιά, και κάτω από αυτό το πρίσμα θα το κρίνουμε.



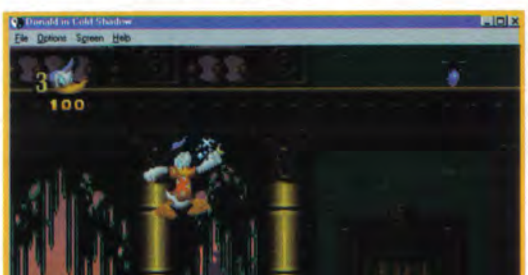
Η πρώτη εντύπωση που δίνει το παιχνίδι είναι μάλλον απογοητευτική, για το λόγο ότι ακόμα και παιδιά είναι μάλλον απίθανο να εντυπωσιαστούν από την ανάλυση 320x200 (η μόνη διαθέσιμη) με 256 χρώματα(!), τη στιγμή που ήδη κυκλοφορούν παιχνίδια με 16-μπιτο χρώμα (65.000 χρώματα) σε ανάλυση 640x480 - χαρακτηριστικό που, ευτυχώς, πλέον θεωρείται standard σε όλα τα PC games. Και μην ξεγελαστείτε από την επιλογή 640x400 που υπάρχει στο menu Screen, γιατί τότε το pixel-ιασμα είναι απαράδεκτο. Πρόκειται για κάτι που μας προκαλεί ιδιαίτερη εντύπωση, όταν μάλιστα προέρχεται από μία εταιρία με τόσο μεγάλη εμπειρία και συνεισφορά στην ψυχαγωγία των παιδιών όλου του κόσμου εδώ και δεκαετίες.



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
HD: 7MB
ΔΙΚΤΥΟ: Όχι

Κάτω από το ανωτέρω πλαίσιο, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικά, τα backgrounds πολύχρωμα και τα sprites (πάει και αυτός ο όρος...) όμορφα και με πολύ καλό animation. Το scrolling είναι απότομο, με αποτέλεσμα συχνά να γίνεται κουραστικό. Τουλάχιστον τα ηχητικά είναι θαυμάσια, με ευχάριστες μουσικές και χαριτωμένες κραυγές του Donald. Επίσης, η δράση είναι πλούσια και εκτείνεται σε 23 levels (σε κορυφές ηφαιστείων, στον πάτο της θάλασσας, σε σχολές εκπαίδευσης ninja κ.ά.), ενώ δεν απουσιάζει η ποικιλία όπλων και power-ups.



Υποθέτουμε ότι το παιχνίδι είναι αρκετά καλό για κάποιες game consoles (καθώς ταιριάζει σε αυτές περισσότερο). Στα PCs, ωστόσο, αποτελεί παραφωνία, δεδομένων των εξαιρετικών τίτλων που είναι διαθέσιμοι γι' αυτά τον τελευταίο καιρό. Παρ' όλα αυτά, τα παιδιά που δεν έλκονται από τους ήρωες τύπου Power Rangers ίσως το βρουν διασκεδαστικό.

του Ιορδάνη Ασλανίδη

ΓΡΑΦΙΚΑ 65% ΗΧΟΣ 81% GAMEPLAY 84% ΓΕΝΙΚΑ 77%

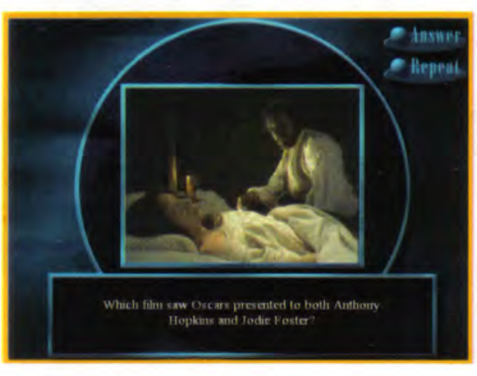
ΕΙΔΟΣ
TABLE-MIND GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
HASBRO

TRIVIAL PURSUIT
CD-ROM Edition

Το Trivial Pursuit είναι ένα πασίγνωστο επιτραπέζιο παιχνίδι ερωτήσεων-απαντήσεων που εδώ και αρκετά χρόνια βρίσκεται στο πάνθεον των καλύτερων και πιο επιμορφωτικών παιχνιδιών, ενώ μόλις πρόσφατα έκανε την εμφάνισή του και σε έκδοση CD-ROM. Μπορούμε ανεπιφύλακτα να πούμε ότι το Trivial Pursuit CD-ROM edition (όπως θέλει να το ονομάζει ο κατασκευαστής) πλησιάζει αρκετά την αρχική ιδέα του πρωτότυπου παιχνιδιού και την οδηγεί ένα βήμα παραπέρα, αφού είναι εμπλουτισμένο με multimedia περιεχόμενο. Ετσι, οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντηθούν από μέρους μας προσφέρονται παράλληλα με video clips που αναλαμβάνουν να κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον μας για όσες ώρες χρειαστεί.



Τόσο το gameplay όσο και οι κανόνες συναντώνται στο αυθεντικό επιτραπέζιο παιχνίδι, ενώ η συνδρομή της εικόνας και του ήχου στο όλο εγχείρημα είναι καταλυτική, με αποτέλεσμα να είναι εύκολο να αφαιρεθείτε σε ένα παιχνίδι για πολλές ώρες (ειδικά εάν παίζετε με παρέα φίλων). Ο συνολικός αριθμός των ερωτήσεων στο Trivial Pursuit είναι άνω των 1.000, κάτι που εγγυάται ότι δύσκολα θα βαρεθείτε, ενώ φυσικά η επιλογή των ερωτήσεων γίνεται τυχαία.



Υπάρχουν δύο τρόποι για να παίξει κάποιος το παιχνίδι. Ο πρώτος, παραδοσιακός τρόπος, ακολουθεί τους κανόνες του αυθεντικού παιχνιδιού, κάτι που απαιτεί να "ρίξουμε" το ζάρι και να απαντήσουμε σε μία ερώτηση επιλεγμένη μέσα από έξι διαφορετικές κατηγορίες, οι οποίες διακρίνονται από τα διαφορετικά τους χρώματα. Στόχος είναι να "προσγειωθούμε" στα "special pieces" των έξι κατηγοριών (που βρίσκονται σε αντιδιαμετρικά σημεία γύρω από τον κύκλο), να τα συγκεντρώσουμε απαντώντας σωστά στις ερωτήσεις που αντιστοιχούν σε αυτά και, αφού ολοκληρώσουμε τη διαδικασία, να κατευθυνθούμε προς το κέντρο του κύκλου για να απαντήσουμε σε μία τελική ερώτηση. Ο δεύτερος τρόπος παιξίματος του Trivial Pursuit είναι να επιλέξουμε το fast-play, με το οποίο απομακρύνεται το ταμπλό του παιχνιδιού και το είδος των ερωτήσεων προσφέρεται εντελώς τυχαία. Αντίστοιχα με την πρώτη επιλογή, ο παίκτης που θα συγκεντρώσει πρώτος τα έξι "κομμάτια" είναι ο νικητής. Ωστόσο, σε αυτή την επιλογή τα "κομμάτια" παιχνιδιού αμείβονται με αποκλειστικό κριτήριο τον συνολικό αριθμό των σωστών απαντήσεων που έχουν δοθεί. Δεν υπάρχει σχεδόν καμία μεσολάβηση στο παιχνίδι του υπολογιστή και οι παίκτες καλούνται απλώς να απαντήσουν στο εάν η ερώτηση είναι σωστή ή όχι. Παρόλο που αυτή είναι η πορεία που ακολουθεί και



το αυθεντικό επιτραπέζιο, στην περίπτωση που παίζει κάποιος μόνος του κάτι τέτοιο φαντάζει πολλές φορές ως αποτρεπτικό στοιχείο. Το προτέρημα του να παίζεις μόνος είναι ότι τεστάρεις τις γνώσεις σου και ταυτόχρονα απομνημονεύεις αρκετές ερωτήσεις. Για να διασκεδάσεις όμως πράγματι με το Trivial Pursuit πρέπει οπωσδήποτε να παίζεις μαζί με φίλους -μέχρι έξι- αφού αυτό ουσιαστικά είναι και το νόημα του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει επιλογή για σύνδεση μέσω δικτύου, Internet, modem κ.λπ., κάτι που δεν θα προβληματίσει ιδιαίτερα καθώς η φύση του παιχνιδιού θέλει τη φυσική και κοντινή επαφή και όχι την ασύρματη εξ αποστάσεως επικοινωνία.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
CPU: 486DX-33MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Συνολικά το Trivial Pursuit CD-ROM edition μπορεί να προταθεί για όποιον θέλει να ξεφύγει λίγο από τα συνηθισμένα παιχνίδια, αποκτώντας γνώσεις μέσα από ευχάριστες ώρες ενασχόλησης που θα γίνουν ακόμα πιο ψυχαγωγικές παίζοντας με παρέα.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

Του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
60%	50%	80%	75%

ΕΙΔΟΣ: PINBALL
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: 21st CENTURY ENTERTAINMENT

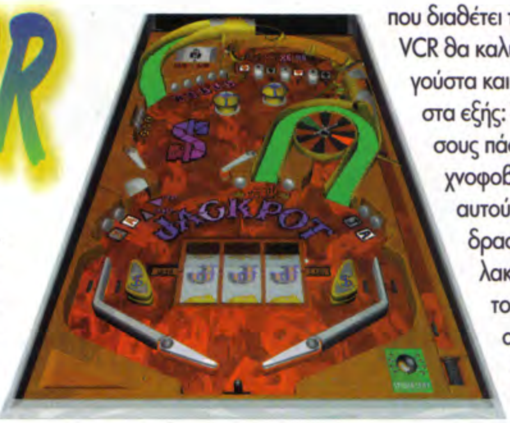
PINBALL 3D-VCR

Η εταιρία "21st Century Entertainment" καθιερώθηκε πριν από πολλά χρόνια στα παιχνίδια Pinball για τα PCs, αφού οι τίτλοι της -που σχεδόν πάντα σχετίζονταν με αυτό το θέμα- προσέφεραν πρωτοποριακά χαρακτηριστικά. Ξεκινώντας με το εντυπωσιακό Pinball Dreams



το 1992, δημιούργησε στο τέλος του ίδιου χρόνου το Pinball Fantasies που βρισκόταν μίλια μακριά από τον ανταγωνισμό. Το 1995 έχει σειρά το Pinball Illusions, το οποίο όμως δεν στάθηκε σε επίπεδα ίδια με αυτά των προκατόχων του, κυρίως γιατί ο ανταγωνισμός την περίοδο εκείνη ήταν πολύ σκληρός.

Το νέο παιχνίδι flipper της εταιρίας ονομάζεται Pinball 3D-VCR και, στην ουσία, πρόκειται για ένα συνονθύλευμα των προηγούμενων επιτυχιών του κατασκευαστή παρά για έναν νέο τίτλο. Τα γραφικά του δεν εντυπωσιάζουν, ενώ ούτε ο ήχος διεκδικεί πρωτεία. Συγκεκριμένα, όλα τα διαθέσιμα "τραπέζια" έχουν μικρή ποικιλία γραφικών, ενώ η συνολική εντύπωση που αποκομίζει ο παίκτης παραπέμπει σε παλαιότερους τίτλους και σίγουρα δεν μπορεί να συγκριθεί με τα κορυφαία προϊόντα του είδους. Οι αναλύσεις που μπορούμε να επιλέξουμε είναι τέσσερις: 320x200, 320x240, 640x480 και 800x600. Συνολικά, τα "τραπέζια" που περιέχονται στο παιχνίδι είναι τέσσερα. Μπορούμε να επιλέξουμε τη γωνία απεικόνισης κάθε Pinball ανάμεσα σε δισδιάστατη ή τρισδιάστατη. Στην πρώτη περίπτωση, το τραπέζι σκρολάρει σε ολόκληρη την οθόνη ή παραμένει σταθερό (αυτό εξαρτάται από την ανάλυση που έχουμε επιλέξει). Η τρισδιάστατη απεικόνιση προσδίδει στο Pinball μία κλίση, ώστε να προσφέρει την αίσθηση του βάθους. Ωστόσο, τίποτε άλλο δεν δίνει την αίσθηση των τριών διαστάσεων, οπότε έχουμε την αίσθηση ότι παίζουμε σε ένα δισδιάστατο κεκλιμένο Pinball. Τα τραπέζια



που διαθέτει το Pinball 3D-VCR θα καλύψουν όλα τα γούστα και διακρίνονται στα εξής: Tarantula για όσους πάσχουν από αραχνοφοβία, Jailbreak για αυτούς που μόλις απέδρασαν από τη φυλακή, Kick-Off για τους φανατικούς οπαδούς του ποδοσφαίρου και Jackpot για τους μανιώδεις παίκτες των Casino! Το καθένα διαθέτει τα δικά του χαρακτηριστικά, όλα όμως περιλαμβάνουν κοινά σημεία που εντοπίζονται στα εξής: Καταρχήν, αναφέρουμε τους μικρούς διακόπτες που συναντώνται συνήθως στους τοίχους των Pinballs και οι οποίοι, εάν ενεργοποιηθούν, επιβραβεύουν συνήθως τον παίκτη με extra πόντους. Ενα άλλο κοινό χαρακτηριστικό είναι τα "μονοπάτια" στα οποία μπορεί να εισέλθει η μπάλα και να βρεθεί σε κρυφά σημεία. Οι "παγίδες", από την άλλη, είναι μικρά μονοπάτια που καταλήγουν σε αδιέξοδο. Εκεί, η μπάλα κρατείται για μία μικρή χρονική περίοδο, ενώ ο παίκτης μαζεύει πόντους ή άλλα παρόμοια χαρακτηριστικά. Η μπάλα μπορεί να είναι καλυμμένη από την παγίδα, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει άμεση οπτική επαφή και να δημιουργείται έτσι ένα είδος σύγχυσης στον παίκτη. Τα "γράμματα" είναι ένα άλλο χαρακτηριστικό που συναντάμε στα Pinball της 21st Century. Οταν τα γράμματα που συγκεντρώσουμε συνθέσουν μία λέξη, τότε παίρνουμε για δώρο διάφορα bonus. Επίσης, οι ράμπες, τα τούνελ, τα multi-bonus, τα jets και kickers ολοκληρώνουν τη βασική σύνθεση των Pinball που διαθέτει το παιχνίδι.

Το παιχνίδι μάς προσέφερε το κατάστημα Πλαίσιο.

Του Ιάσονα Δούζα

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX/33MHz
ΜΝΗΜΗ: 4MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: Sound Blaster
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι



ΓΡΑΦΙΚΑ 70% ΗΧΟΣ 80% GAMEPLAY 80% ΓΕΝΙΚΑ 75%

Super EF 2000 for Windows 95

Τα περασμένα Χριστούγεννα σημειώθηκαν αρκετές κυκλοφορίες στην κατηγορία των εξομοιωτών, προερχόμενες από μικρότερες εταιρίες του χώρου. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι το Apache της Interactive Magic, το SU-27 της SSI (δεν το έχουμε δει ακόμη στη χώρα μας και είναι άγνωστο εάν θα έρθει τελικά) και το Super EF 2000 της Ocean/Digital Image Design, που αποτελεί τη συνέχεια του TFX που είχε κυκλοφορήσει πριν από τρία χρόνια και είχε αποσπάσει αρκετά θετικά σχόλια. Το Super EF 2000, όπως ίσως θα γνωρίζετε, κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό, αλλά δεν είχαμε καταφέρει να το συμπεριλάβουμε σε review του περιοδικού. Με αφορμή, όμως, τη νέα έκδοση, που κυκλοφόρησε πρόσφατα και λειτουργεί κάτω από το περιβάλλον των Windows 95, μας δίνεται η ευκαιρία να το παρουσιάσουμε αναλυτικά. Λόγω περιορισμένου χώρου, περνάμε κατευθείαν στα ενδότερα του παιχνιδιού.

Οπως συμβαίνει και με τους περισσότερους σύγχρονους εξομοιωτές, έτσι και στο EF 2000 η υπόθεση στρέφεται γύρω από ένα σύγχρονο πολεμικό αεροσκάφος, το ομώνυμο EF 2000. Αυτό που ενδεχομένως δεν γνωρίζετε είναι ότι έχει προέλθει από τη συνεργασία των κρατών της Μ. Βρετανίας, Γαλλίας, Γερμανίας, Ιταλίας και Ισπανίας. Το πρόγραμμα ξεκίνησε το 1983. Παρ' ότι η Γαλλία αποχώρησε το 1988, οι έρευνες συνεχίστηκαν, με αποτέλεσμα το 1991 να παρουσιαστεί το αρχικό πρωτότυπο. Στα χαρακτηριστικά του αεροσκάφους καταγράφονται η μεγάλη ευελιξία, η ανάπτυξη ταχύτητας πέραν των 2 mach και η δυνατότητα μεταφοράς πολλαπλού τύπου οπλισμού. Εχει σχεδιαστεί κατά τέτοιον τρόπο ώστε να μπορεί να αντιμετωπίζει όλους τους σύγχρονους αλλά και μελλοντικούς κινδύνους, μια και σύμφωνα με το πρόγραμμά του θα είναι σε υπηρεσία μέχρι το 2035. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το "άγνωστο" αεροπλάνο μπορείτε να ανατρέξετε στις πρώτες σελίδες του πολύ καλού ελληνικού manual.





Κατά την πρώτη επαφή σας με το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε ότι ξεχωρίζει κυρίως για τα γραφικά του. Οπως και σε άλλα παιχνίδια, έτσι και στο Super EF 2000 έχουν χρησιμοποιηθεί texture-mapping γραφικά, τα οποία στην προκειμένη περίπτωση είναι πολύ προσεγμένα και διατηρούν την υψηλή ποιότητά τους σε οποιοδήποτε ύψος κι αν βρισκόμαστε. Κατ' αναλογία με το JetFighter 3, τα γραφικά του Super EF 2000 είναι σε ανάλυση SVGA, αποτελώντας έτσι ακόμη ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα του ότι πλέον αυτή η ποιότητα στα γραφικά των flight simulators θα καθιερωθεί ως standard.

Ειδικότερα, τα γραφικά του Super EF 2000 είναι πολύ λεπτομερή, αν και τα εδάφη δεν είναι γνώριμα (οι αποστολές διεξάγονται σε κράτη όπως η Νορβηγία, η Σουηδία και η Δυτική Ρωσία), πλησιάζουν, δε, σε ακρίβεια αυτά του Flight Unlimited και έχουν την ίδια photo-realistic ποιότητα. Παρ' ότι έχει δοθεί





ΕΙΔΟΣ SIMULATOR
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ OCEAN/DID

μεγάλο βάρος στον τομέα των γραφικών, εξίσου προσεγμένο εμφανίζεται και το gameplay. Η εξομοίωση του αεροσκάφους, μάλιστα, είναι άψογη και σίγουρα δεν έχει τίποτα να ζηλέψει (τουλάχιστον σε ό,τι αφορά τον συγκεκριμένο τομέα) από αντίστοιχους τίτλους μεγαλύτερων εταιριών.

Το αυτό επίπεδο λεπτομέρειας παρατηρείται και στο σχεδιασμό των αποστολών, οι οποίες είναι πλήρως παραμετροποιημένες και θυμίζουν αυτές του Tornado. Βέβαια, αυτά τα στοιχεία δεν θα τα δείτε ούτε σε κάποια από τις 10 απλές α-

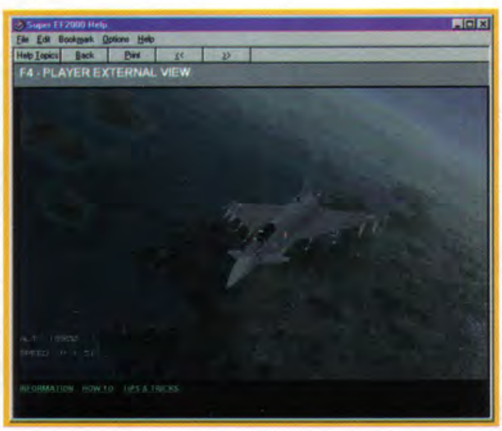
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/66 MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
HD: 2x CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



ποστολές ούτε στον εξομοιωτή, όπου κυρίως θα μάθετε τα βασικά στοιχεία πτήσης του νέου αεροσκάφους. Σε ό,τι αφορά την πτήση του EF 2000 δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολη, έχει όμως τις ιδιαιτερότητές της τις οποίες είναι προτιμότερο να δείτε σε κάποια από τις αποστολές και όχι μέσα σε ένα campaign. Το τελευταίο είναι ένα από τα σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού, καθώς περιλαμβάνει πολύ περισσότερες επιλογές από ό,τι αναμενόταν. Είναι χαρακτηριστικό ότι σε κάθε χρονική στιγμή ενός campaign υπάρχουν πάντα περισσότερες της μίας αποστολές προς επιλογή, κάτι που αυξάνει σε πολύ μεγάλο βαθμό την πολυπλοκότητα του σεναρίου του campaign. Επιπροσθέτως, προτού ξεκινήσουμε κάποιο campaign, μπορούμε να ορίσουμε εάν θέλουμε οι "επιδόσεις" μας να επηρεάζουν την εξέλιξή του.

Φυσικά, όλα τα προαναφερθέντα, μια και μιλάμε για παιχνίδι ειδικά σχεδιασμένο για Windows 95, παρουσιάζονται μέσα από πολλά παράθυρα ταυτόχρονα ανοιχτά στην οθόνη. Εάν, όμως, αναζητάτε λεπτομέρεια και ποιότητα σε όλα τα σημεία κάποιου παιχνιδιού, τότε το Super EF 2000 θα σας αρέσει ακόμα περισσότερο εν συγκρίσει με άλλα flight simulators, αφού περιέχει ένα από τα καλύτερα manual που έχουμε δει μέχρι σήμερα σε όλα τα παιχνίδια, ανεξαρτήτως είδους. Στις 160 σελίδες του εγχειριδίου, το οποίο έχει μεταφραστεί στα ελληνικά από ειδική ομάδα έμπειρων αεροναυπηγών, θα βρείτε οτιδήποτε χρειάζεστε σχετικά με το θέμα και κυρίως ένα κατανοητό και πλήρες κείμενο, συνοδευόμενο με πολλές φωτογραφίες. Το manual αποδεικνύεται εξαιρετικά χρήσιμο στην επεξήγηση της λειτουργίας των πλήκτρων, τα οποία σημειωτέον είναι πάρα πολλά. Στο ίδιο μήκος κύματος κινείται και το on-line help. Μια ματιά





σε αυτό είναι αρκετή για να μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού.

Το Super EF 2000, πέραν των προαναφερθέντων στοιχείων, παρουσίασε ιδιαίτερο ενδιαφέρον για εμάς, αφού υποστηρίζει τη δυνατότητα συμμετοχής πολλών παικτών μέσω δικτύου. Ετσι, μπορέσαμε να κάνουμε άμεσα τις απαραίτητες δοκιμές προκειμένου να ελέγξουμε τη συμπεριφορά του παιχνιδιού στο



GameNet της CompuLink, οι οποίες στέφθηκαν με επιτυχία. Στη συσκευασία συμπεριλαμβάνεται το ειδικό sticker που υποδηλώνει την πλήρη συμβατότητά του με το Game Net. Εάν είστε fan των εξομοιωτών και ψάχνετε ένα πολύ καλό simulation για Windows 95, το οποίο να ενσωματώνει και δυνατότητες δικτύου, τότε το Super EF 2000 είναι προς το παρόν η καλύτερη επιλογή.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε η CD-Media.

του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 90% ΗΧΟΣ 88% GAMEPLAY 94% ΓΕΝΙΚΑ 90%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα με tips για πολλά νέα παιχνίδια αλλά και με πολλά παλαιότερα classics. Φιλοξενούμε επίσης, ως είθισται, δικά σας tips.

WOLFENSTEIN

Μπορεί ουσιαστικά να είναι το πρώτο παιχνίδι του είδους αλλά ακόμα και σήμερα υπάρχουν ερωτήματά σας σχετικά με αυτό. Ετσι, μπορείτε να δοκιμάσετε τα πιο δημοφιλή από τα tips του παιχνιδιού.

Ξεκινήστε δίνοντας WOLF3D NEXT. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε κάποιο από τα ακόλουθα γράμματα, έχοντας πατημένα ταυτόχρονα τα πλήκτρα TAB, CTRL και RETURN.

G God Mode
W Επόμενο level
I Πλήρη πυρομαχικά και υγεία
N Περνάτε μέσα από τους τοίχους

DEADLOCK



Το Deadlock είναι ένα από τα πιο αξιοπρόσεκτα νέα strategy games, το οποίο μάλιστα έχει πολλά κοινά στοιχεία με το Civilization 2, παρ' ότι δεν το αντιγράφει. Στην Ελλάδα δεν έχει κυκλοφορήσει ευρέως, ωστόσο το "PC Master" δεν το αγνόησε και αφιέρωσε σε αυτό το Strategy Review του τεύχους Δεκεμβρίου. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτό μπορείτε να ανατρέξετε επίσης στο "Multimedia & CD-ROM" του περασμένου μήνα. Αν δείτε από κοντά το παιχνίδι, θα διαπιστώσετε ότι έχει πολύ περισσότερες παραμέτρους από το Civilization 2, με αποτέλεσμα και εδώ μια βοήθεια να είναι ευπρόσδεκτη. Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode δώστε CTRL και F1. Στη συνέχεια δώστε απλώς κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:



MAKE IT SO: Σας δίνει 1.000 credits και αυξάνει τα resources στην περιοχή όπου βρίσκεστε κατά 100 μονάδες
FRODO: Ολοκληρώνει άμεσα το project που βρίσκεται υπό έρευνα
GOHTI: Μεγιστοποιεί τον πληθυσμό στη συγκεκριμένη περιοχή
TOUCHE: Βλέπετε όποια από τις cut-scenes του τέλους θέλετε



SKYNET

Ας περάσουμε τώρα στο πιο σύγχρονο Doom-clone παιχνίδι. Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode του παιχνιδιού, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT και /. Στη συνέχεια μπορείτε να δώσετε κάποιο από τα tips που ακολουθούν, για να έχετε τα ανάλογα οφέλη.

ARNOLD: Παίρνετε όλα τα όπλα
SUPERUZI: Παίρνετε το Super Uzi
ILLBEBACK: Περνάτε στην επόμενη σκηνή
ICANTSEE: Παίρνετε ένα αρνητικό image
WHOAMI: Σας δείχνει το όνομά σας
COUNTERS: Βλέπετε τις συντεταγμένες
VERSION: Βλέπετε την έκδοση του παιχνιδιού
HELLO: Εμφανίζεται ένα μήνυμα χαιρετισμού

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Το tip αναγνώστη αυτού του μήνα είναι σχετικό με το πολύ καλό Privateer 2 - The Darkening, το οποίο παρουσιάσαμε τον Ιανουάριο. Ο Βέργος Δημήτρης, λοιπόν, από την Πτολεμαΐδα, μας δίνει μερικά πολύ χρήσιμα κόλπα για το παιχνίδι.

Με έναν Disk Editor (π.χ. το Diskedit των Norton Utilities) ανοίξτε κάποιο από τα αρχεία GAME??.IFF που βρίσκονται στον κατάλογο που έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι (όπου ?? ένας αριθμός από το 00 έως το 09). Κάθε αρχείο αντιπροσωπεύει μια θέση αποθήκευσης του παιχνιδιού (π.χ. το GAME00.IFF είναι η 1η θέση, το GAME01.IFF η 2η κ.λπ.). Αντικαθιστώντας τώρα το νούμερο που θα βρείτε στο offset 318 με το δεκαεξαδικό FF FF FF θα αποκτήσετε 16777215 credits, αρκετά για να αγοράσετε μια αυτοκρατορία.



Ομως, θα πρέπει παράλληλα να μείνετε ζωντανοί. Γι' αυτό, κατά τη διάρκεια της πτήσης, πατήστε τα πλήκτρα Alt + N για να μπείτε στην οθόνη της ναυτιλίας, το πλήκτρο F και στη συνέχεια δώστε ένα από τα παρακάτω:



rep me up: Επιδιορθώνει τα πάντα
pety pety: Ξαναγεμίζει με καύσιμο του After Burner
napalm: 10 Nukes
no talent: Σε κάνει άτρωτο
chill out: Ψύχει τα laser

Οι παραπάνω κωδικοί θα πρέπει να δίνονται κάθε φορά που βγαίνετε στο διάστημα.

SIMISLE

Μια και σύντομα η Maxis θα κυκλοφορήσει μία νέα σειρά παιχνιδιών, είναι πλέον καιρός να ολοκληρώσετε με επιτυχία κάποιο από τα παλαιότερά της. Σώστε το παιχνίδι με κάποιο από τα ακόλουθα ονόματα.
SIMONCHICKENB: Αυξάνει τον βαρύ οπλισμό
IAINTESTEDITCO: Προσθέτει 10.000 EMUs
DEESEXTRAPIXEL: Προσθέτει 1.000 στα points κατασκευής κτιρίων
RAGSCHOCOLATESTACH: Προσθέτει 5.000 μονάδες τροφής
MARKSANCHOVYPIZZA: Μετατρέπει όλους τους εργαζομένους έτσι ώστε να δουλεύουν χωρίς να θέλουν καθόλου μισθό



SETTLERS 2

Εξίσου δύσκολο με το SimIsle είναι και το Settlers 2, γι' αυτό θα πρέπει να σας δώσουμε μια μικρή βοήθεια. Αν το να διοικείτε και να κατευθύνετε πολλούς μικρούς ανθρώπους σάς φαίνεται κάπως δύσκολο, έχουμε τη λύση στο πρόβλημά σας. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δώστε THUNDER. Στη συνέχεια με ALT-1 έως και ALT-6 θα επιταχύνετε όλες τις διαδικασίες. Επίσης, με το ALT-6 οι άνθρωποί σας θα είναι αόρατοι όταν κινούνται στους δρόμους και ο χρόνος που θα χρειάζεστε για να χτίσετε ένα κτίριο θα είναι περίπου τρία δευτερόλεπτα. Τέλος, με ALT-7 μπορείτε να δείτε όλο το χάρτη.



THE HIVE

Ενα όχι πολύ δημοφιλές παιχνίδι αλλά σίγουρα αρκετά δύσκολο, ώστε να το ολοκληρώσετε χωρίς κάποια βοήθεια. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα levels δώστε TORYO στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού.

MASTER OF ORION 2

Εχει περάσει μόλις ένας μήνας αφότου το "PC Master" έκανε special review σε αυτό το πολυαναμενόμενο strategy game. Ωστόσο, ήδη οι φίλοι του παιχνιδιού θα έχουν ασχοληθεί αρκετά μαζί του και θα έχουν διαπιστώσει ότι δεν είναι καθόλου εύκολο να ζουν και να ευημερούν στο διάστημα. Ετσι, τα tips που ακολουθούν σίγουρα θα τους φανούν χρήσιμα. Κρατήστε το Alt πατημένο δίνοντας κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς.
INSTEIN: Προωθεί όλες τις έρευνες
MOOLA: Σας δίνει 1.000 BC
MENLO: Βελτιώνει το ποσοστό ερευνών σας
ISEEALL: Σας δείχνει όλους τους πλανήτες και παίκτες
ALLAI: Βελτιώνει την τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή
SCORE: Σας δίνει το score του παιχνιδιού
LDR: Ειδικό μυστικό βελτιωτικό ■

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Η είδηση έσκασε σαν βόμβα. Η Sierra, αν δεν σημειωθεί κάποια δραματική αλλαγή, πρόκειται να σταματήσει να κατασκευάζει και να κυκλοφορεί adventure games!!! Ναι, σωστά διαβάσατε. Με ένα γράμμα της ενημέρωσε όλους όσοι είναι γραμμένοι στο site της στο Internet ότι αναστέλλει, προς το παρόν, το project για το νέο της adventure Cloak. Ο λόγος είναι ότι διατηρεί έντονες αμφιβολίες για την εμπορική επιτυχία του, μια και, από ό,τι έδειξε έρευνα αγοράς (της εταιρίας;), η συντριπτική πλειοψηφία των χρηστών ενδιαφέρεται για δύο κυρίως κατηγορίες παιχνιδιών: τα multiplayer strategy games και τα 3D action/combat games. Χαρακτηρίζοντας τον εαυτό της ως μία "market-driven" εταιρία, δηλώνει ότι δεν μπορεί να κάνει διαφορετικά και καλεί όλους όσοι έχουν πρόσβαση στο site της να στείλουν τη γνώμη τους για την κατάσταση αυτή. Και όλα αυτά, όταν - όπως ισχυρίζεται η ίδια- το Cloak, που είναι σχεδόν έτοιμο, είναι φανταστικό. Εγώ αυτό που έχω να πω είναι ότι θα αποτελέσει πραγματική τραγωδία, αν η εταιρία, που πρώτη δημιούργησε τα 3D animated graphic adventures, "αναγκαστεί" να αλλάξει πεδίο δράσης. Γεγονός, πάντως, είναι ότι εδώ και πολύ καιρό η Sierra φαίνεται να έχει χάσει το "the spirit of adventures" που την ανέδειξε και την καταξίωσε για πάρα πολλά χρόνια ως τη "νούμερο ένα" εταιρία στο χώρο. Παιχνίδια όπως το Larry 2, τα King's Quest 2 και 4, τα Manhunters, το Quest of Glory 1 και άλλα πολλά δεν βγαίνουν πια. Το μόνο παιχνίδι από τις τελευταίες παραγωγές της το οποίο κάπως πλησίαζε το παλιό πνεύμα της εταιρίας ήταν το Larry 7. Προσωπικά θεωρώ ότι η Sierra είναι έτοιμη να κάνει άλλο ένα μεγάλο λάθος στην αλυσίδα λαθεμένων αποφάσεων και χειρισμών που έχει πάρει/κάνει κυρίως τα δύο τελευταία χρόνια. Θα μου πείτε ποιος είσαι εσύ που κρίνεις με αυτόν τον τρόπο μία εταιρία-κολοσσό; Το μέλλον θα δείξει...



SHIVERS ΤΗΣ SIERRA

Γεγονός είναι ότι η Westwood Studios έχει πάρει τα ηνία στο χώρο των εταιριών που κρίνονται με βάση τα παιχνίδια με τις μεγαλύτερες κυκλοφορίες. Το Red Alert έχει πουλήσει μέχρι στιγμής (μέσα σε περίπου έναν μήνα κυκλοφορίας), ούτε λίγο ούτε πολύ, 1.500.000 αντίτυπα (δηλαδή με τους πιο συντηρητικούς υπολογισμούς έχει ήδη κερδίσει περίπου 7.5 δισ.)!! Πρόκειται για νούμερο-ρεκόρ το οποίο θα περάσει πολύς καιρός μέχρι να επιτύχει άλλο παιχνίδι. Φυσικά, η εταιρία δεν κάνει τίποτε άλλο παρά να δρέπει τους καρπούς των προσπαθειών της, μια και αυτή πρώτη δημιούργησε το νέο είδος των real-time 3D strategy games. Αυτά φαίνεται βλέπει η Sierra και τραγουδά το "πήραμε τη ζωή μας λάθος". Προσωπικά πιστεύω ότι ως νέο είδος απολαμβάνει όλη τη δόξα που του αξίζει (προσθέστε και το ότι συνέπεσε η δημιουργία του περίπου με την τρομερή εξάπλωση του Internet, αλλά και την εκπληκτική εξάπλωση των λεγόμενων multimedia συστημάτων), αλλά θα περάσουν τουλάχιστον δύο χρόνια μέχρι αυτό το φαινόμενο να λάβει τις πραγματικές διαστάσεις του.

Μπορεί η Sierra να αναδιπλώνεται (σε αναζήτηση ταυτότητας) και η κατάσταση αυτή να λυπεί τους φανατικούς οπαδούς της, η ανακοίνωση όμως μιας άλλης εταιρίας μας έδωσε πραγματική χαρά. Ο λόγος για τη μοναδική Looking Glass Technologies, τη δημιουργό -κατά τη γνώμη μου- των καλύτερων RPGs (ο λόγος για τα εκπληκτικά και αξεπέραστα Ultima Underworld 1 και 2). Η εταιρία λοιπόν ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει ένα νέο RPG με τον δόκιμο τίτλο THE DARK PROJECT. Μην ξεχνάμε ότι πρό-

BETRAYAL IN ANTARA ΤΗΣ SIERRA



κειται για την εταιρία που πρώτη δημιούργησε το smooth-scrolling 3D σύστημα, το οποίο έγινε γνωστό κυρίως λόγω της φοβερής επιτυχίας του Doom. Η εταιρία αναφέρει ότι έχει αναπτύξει μία νέα τεχνολογία, την "Act/React", η οποία επιτρέπει μία "ενστικτώδη" χρήση των αντικειμένων. Περιμένουμε με αγωνία...

Εχω επαναλάβει κατά καιρούς από αυτήν τη στήλη ότι στη ζωή δεν υπάρχει η έννοια του κενού. Η δράση των ευρύτερων κοινωνικών δυνάμεων είναι τέτοια που μόλις κάποιος (ή κάποια εταιρία) αφήσει "κάτι" (π.χ. έναν χώρο δραστηριοτήτων που μέχρι πριν από λίγο κατείχε), κάποιοι άλλοι θα τον καλύψουν, έστω και με διαφορετική μορφή (η Sierra να τα βλέπει αυτά). Ετσι, λοιπόν, μετά το κλείσιμο του "τμήματος ψυχαγωγίας" της Sanctuary Woods και την εξαγορά του από την Disney, η Presto Studios και η περίφημη Broderbund Software ανακοίνωσαν ότι θα κυκλοφορήσουν το THE JOURNEYMAN PROJECT 3. Τα δύο πρώτα της σειράς έχουν συγκεντρώσει συνολικά 14 διεθνή βραβεία και έχουν πουλήσει περισσότερα από 500.000 αντίτυπα. Εσύ, σαν Gage Blackwood, θα αναλάβεις την αποστολή να "κλείσεις" οριστικά τα ταξίδια στο χρόνο της εταιρίας σου, της TSA, μετά το σκάνδαλο που προκάλεσε η φίλη σου Michelle Visard, γνωστή ως Agent 3, και θα μπλεχτείς με δυνάμεις που ούτε καν μπορούσες να φανταστείς, οι οποίες απειλούν την ίδια την ύπαρξη του σύμπαντος.

CLOAK ΤΗΣ SIERRA







Η Cyberdreams συνεχίζει ακάθεκτη και καλά κάνει. Σε συνεργασία με την Orion Interactive θα κυκλοφορήσουν το BLUE HEAT, ένα murder mystery adventure. Σε αυτό υποδύεσαι τον Holly Jacobson, έναν ντετέκτιβ του LAPD (Los Angeles Police Department) που αναλαμβάνει μία "μυστική" αποστολή με σκοπό τη σύλληψη ενός serial killer, ο οποίος σκοτώνει το ένα μετά το άλλο τα cover-girls του LA Erotica Magazine. Το παιχνίδι περιλαμβάνει περίπου 5.000 ψηφιακές φωτογραφίες (!) σε συνδυασμό με 2 1/2 ώρες full-motion video, για να αποδείξει ότι τα λεγόμενα interactive movies adventures είναι ακόμη "ζωντανά" και κρατούν καλά. Η εταιρία αναφέρει ότι το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί ένα user interface που επιτρέπει περιστροφική κίνηση-θέα 360 μοιρών. Στο παιχνίδι συμμετέχουν γνωστοί ηθοποιοί του Χόλιγουντ, αλλά και η περίφημη Julie Cialini που ανακηρύχτηκε ως Playmate 1995 από το Playboy!

Η Cyberdreams όμως έχει και άλλα σχέδια. Σε συνεργασία με την Asylum Entertainment ετοιμάζουν το WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR. Το παιχνίδι θα είναι ένα horror action adventure βασισμένο στη δουλειά και τις ιδέες του γνωστού Wes Craven, ο οποίος μόλις ολοκλήρωσε τη νέα ταινία του Scream. Το παιχνίδι θα στηρίζεται στα διάφορα επίπεδα του ανθρώπινου φόβου, όπως αυτά καταγράφονται από τη σύγχρονη ψυχιατρική και όχι μόνο.

Η Broderbund Software και η Smoking Car Productions (όνομα και αυτό!) ετοιμάζουν το LAST EXPRESS, ένα real time adventure γεμάτο μυστήριο, ρομάντζο και διεθνείς ίντριγκες. Υποδύεσαι τον Robert Cath, έναν νεαρό Αμερικανό που βρίσκει τον φίλο του Tyler Whitney νεκρό, καθώς πηγαίνει στο ραντεβού του στο Gare De L'est στο Παρίσι (δεν θυμίζει λίγο Broken Sword αυτό;). Βρισκόμαστε στα 1914, ενόψει του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Η δράση θα εξελίσσεται σε ένα διάστημα 3ημε3 περιλαμβάνει 30 animated χαρακτήρες (το παιχνίδι θα είναι με hand-made γραφικά) και το κυριότερο, όπως ανακοινώθηκε, ένας μέσος χρήστης θα χρειαστεί 40-60 ώρες παιχνιδιού προκειμένου να το ολοκληρώσει. Μακάρι να είναι αλήθεια, γιατί έχουμε πάρα πολύ καιρό να δούμε ένα "μεγάλο" σε διάρκεια δράσης adventure.

Τελειώνοντας, να σας υπενθυμίσω ότι περιμένουμε να κυκλοφορήσουν (εκτός αν τα πήρε και αυτά ο χάρος) τα SHIVERS 2 και BETRAYAL IN ANTARA της Sierra. Εμείς δημοσιεύουμε και άλλες φωτογραφίες από τα παιχνίδια αυτά, γιατί, ποιος ξέρει, μπορεί και να γίνουν cult... ■

Παρ' ότι αυτόν το μήνα η στήλη "Adventure SOS" καταλαμβάνει έξι σελίδες, ο χώρος είναι λίγος. Αυτή τη φορά δημοσιεύουμε τα περίφημα Easter Eggs του Larry, το πολύ εντυπωσιακό εναλλακτικό φινάλε του παιχνιδιού, που ουδείς παίκτης πρέπει να χάσει διότι είναι πράγματι το κάτι άλλο, καθώς και τις 14 πρώτες αποστολές (Quests) του Diablo, που τόσο πολύ ζητάτε με τα γράμματά σας.

● του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Το easter egg της Annette.

ΤΑ EASTER EGGS ΤΟΥ LARRY 7

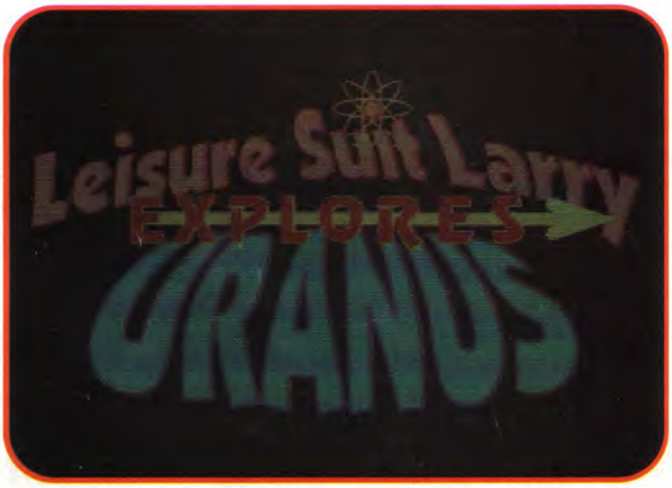
Πολλοί από εσάς θα αναρωτηθούν τι ακριβώς είναι ένα "easter egg". Τα "easter eggs" είναι μία από τις παλαιότερες παραδόσεις στο χώρο των computer games. Οι δημιουργοί των περισσότερων παιχνιδιών φρόντιζαν να "βάζουν" μέσα στα παιχνίδια τους διάφορα "τρικ", τα οποία δεν υπήρχε καμία περίπτωση να βρουν οι παίκτες υπό κανονικές συνθήκες, μια και απαιτούσαν ειδικούς κωδικούς ή κάποια "μη λογική" ακολουθία κινήσεων, δηλαδή πράξεις ή καταστάσεις που γνώριζαν μόνον οι δημιουργοί τους. Επειτα από λίγο καιρό, φυσικά, οι "πληροφορίες" αυτές "διέρρεαν" στο κοινό και ανάλογα με το πόσο καλά ήταν τα τρικ γινόταν ο αντίστοιχος θόρυβος γύρω από το συγκεκριμένο παιχνίδι.



Το easter egg της Jamie Lee Coitus.

Από τα πρώτα και πιο χαρακτηριστικά είδη αυτής της παράδοσης είναι τα τρικ που περιείχε το περιβόητο παιχνίδι του θρυλικού πια Spectrum 48K, το Jet Set Willy (το πρώτο παιχνίδι που καθιέρωσε τον όρο arcade adventure game). Με το εν λόγω παιχνίδι είχε γίνει χαμός για περισσότερο από έναν χρόνο. Οι προγραμματιστές του, μεταξύ άλλων, είχαν περιλάβει στον κώδικα και ένα "κενό" δωμάτιο, όπου γίνονταν διάφοροι διαγωνισμοί για το ποιος θα έφτιαχνε το καλύτερο "δωμάτιο-οθόνη", το οποίο εν συνεχεία θα έμπαινε στη θέση του αντίστοιχου "κενού". Ετσι, και στο Larry 7 οι προγραμματιστές του δημιούργησαν μια σειρά αντίστοιχων τρικ που αφορούν στο να καταφέρεις να δεις γυμνές τις γυναίκες της περιπέτειας. Η διαφορά των "easter eggs" του Larry 7 από τα άλλα παιχνίδια έγκειται στο ότι για πρώτη φορά τα τρικ αυτά αποτελούν σχεδόν "συστατικό" στοιχείο του παιχνιδιού, για τη δημιουργία των οποίων ασχολείται ολόκληρη η ομάδα των προγραμματιστών του. Η Sierra κατόρθωσε να δημιουργήσει με αυτόν τον τρόπο - συνειδητά ή όχι δεν έχει σημασία - μια μοναδική φιλολογία γύρω από το παιχνίδι, μια και σχεδόν όλοι στο Internet ασχολούνταν με την ανεύρεση των "easter eggs" και όχι μόνο. Σημειωτέον ότι κατά το amimation των σκηνών αυτών εμφανίζεται ένα πασχαλινό αυγό πάνω στην οθόνη.

1. Annette's egg: Προτού χτυπήσεις το κουδούνι για να δώσεις στην Annette το life insurance (αφού δηλαδή "πεθάνεις" το "γέρο"), κάνε κλικ στο τρίτο άγαλμα από τα αριστερά, επίλεξε το "Other" και τύπωσε "unzip". Τώρα πια, όταν χτυπή-



Από το εναλλακτικό φινάλε, μαθαίνοντας τον τίτλο του επόμενου της σειράς, αν υπάρξει φυσικά.

σεις το κουδούνι για να της δώσεις το life insurance, θα δεις τι ακριβώς "κάνει" με τα χρήματα που πλέον είναι δικά της.

2. Drew's egg #1: Καθώς της μιλάς, επίλεξε το "Other" και τύπωσε "push". Το κλαδί με τα φύλλα θα μετακινηθεί και θα τη δεις γυμνή.

3. Drew's egg #2: Εχοντας πάρει το orgasmic powder, πήγαινε στην Drew και μίλα της. Τώρα κάνε κλικ στο ποτό της (Gigantic Erection), στο τραπεζάκι επίλεξε το "Use" και μετά το "orgasmic powder". Ξανακάνε κλικ στο ποτό της, επίλεξε το "Other" και τύπωσε "Drink". Τώρα πια, όταν η Drew θα σηκωθεί για να σε ακολουθήσει στην καμπίνα σου, ο Larry θα καθίσει πιο πίσω και δεν θα εμποδίζει τη "θέα" του χρήστη.

4. Drew's egg #3: Μετά τη συναυλία των Juggs γύρνα στο Lounge, ανέβα στη σκηνή και πήγαινε όλο αριστερά. Στη νέα οθόνη κάνε κλικ στο "mixer", επίλεξε το "Other" και τύπωσε "Feel". Θα πάρεις ένα ζευγάρι ωτοασπίδες. Τώρα πια, πηγαίνοντας στην Drew και μιλώντας της για τον Fokker, θα μπορείς να χαμηλώσεις το βλέμμα σου όσο μπορείς, χωρίς να σε "επαναφέρει στην τάξη".



Το easter egg της Victorian/Vicki.



5. Jamie's egg: Μόλις μπεις στο Ballroom, κάνε κλικ στον Larry, επίλεξε το "Other" και τύπωσε "Dream". Αμέσως θα δεις τι ακριβώς σκέφτεται ο Larry για την Jamie Lee Coitus.

6. Juggs' egg: Στη βιβλιοθήκη, πάνω στα ράφια δεξιά υπάρχει ένας βαλσαμωμένος κάστορας (beaver). Κάνε κλικ σε αυτόν, επίλεξε το "Other" και τύπωσε "Milk". Οταν θα πας να μπεις στο δωμάτιο των Juggs, θα δεις τι ακριβώς κάνουν... στα μαλλιά τους. (Για να μπορέσεις να μπεις στο δωμάτιό τους, παραγγέλνεις πρώτα ένα Gigantic Erection ποτό, στο μπαρ που βρίσκεται στο κάτω μέρος του Lounge. Μέχρι να σου φτιάξουν το κοκτέιλ, φύγε και μπες στο δωμάτιο των Juggs, ακριβώς αριστερά από το μπαρ).

7. Victorian/Vicki's egg: Μόλις κατορθώσεις να αλλάξεις τη Victorian to Vicki, κάνε Look στην οθόνη του υπολογιστή της, που τώρα πια θα δείχνει τη σκηνή από το shower του Larry 6. Προτού κάνεις οτιδήποτε άλλο μαζί της, κρατώντας πατημένο το Ctrl πλήκτρο κάνε κλικ στον πιο αριστερό άντρα στο shower. Κουβέντιασε μαζί της και αυτή τη φορά θα δεις μια πιο αποκαλυπτική σκηνή της Vicki, καθώς κάνετε έρωτα.

ΤΟ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΦΙΝΑΛΕ ΤΟΥ LARRY 7

Στο παιχνίδι υπάρχει ένα εναλλακτικό φινάλε στο οποίο βλέπετε διάφορα, καλύτερα όμως να μην σας τα αποκαλύψω, για να μη χάσετε την αγωνία αλλά και την ουσία...

Για να δεις το εναλλακτικό φινάλε, κάνε τα εξής:

1. Αντίγραψε τα movie αρχεία (*.VMD) από το CD-ROM σε ένα subdirectory εκεί όπου εγκατέστησες το παιχνίδι (π.χ. c:\larry7\movies).
2. Κάνε Edit το resource.win αρχείο (ή το resource.cfg, αν παίζεις από το DOS) και άλλαξε τη γραμμή "movieDir" ώστε να λέει "movieDir= X", όπου X το subdi-





Από το εναλλακτικό φινάλε του παιχνιδιού.



Μαθαίνοντας το spell Guardian.

rectory που μόλις δημιούργησες (π.χ. c:\larry7\movies).

3. Κάνε Rename το 12.vmd σε 15.vmd.

4. Κάνε Rename το 13.vmd σε 12.vmd.

5. Τώρα ξανάρχισε το παιχνίδι, φόρτωσε ένα save σου πριν από το φινάλε (π.χ. αν έχεις κάνει save προτού δώσεις το stock certificate στην Captain Thygh) και ξαναπαίξε το φινάλε.

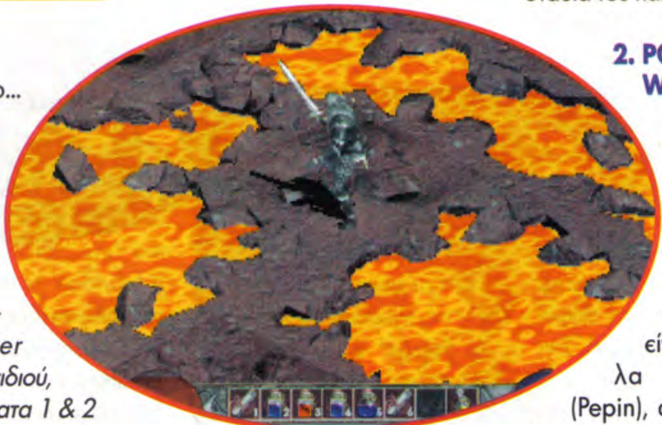
6. Περίμενε να τελειώσουν τα credits του παιχνιδιού και θα παρακολουθήσεις ένα πολύ εντυπωσιακό φινάλε, όπου ο Larry... και όχι μόνο... αλλά και...

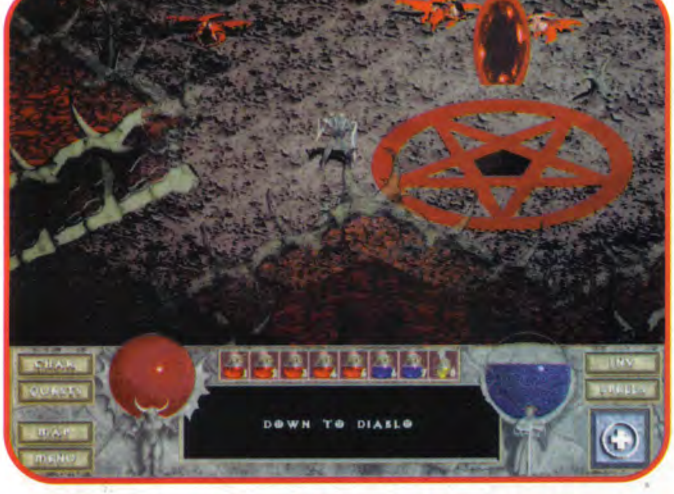
Είναι ένα φινάλε που πρέπει να δείτε οπωσδήποτε.

*[**Σημείωση:** Αν έχετε εγκαταστήσει τη larger version του παιχνιδιού, αγνοήστε τα βήματα 1 & 2 και αρχίστε από το 3.]*

ΤΑ QUESTS ΤΟΥ DIABLO

Παίζοντας ένα single player game θα συναντήσεις μόνο μερικές από τις ακόλουθες αποστολές σε τυχαία (random) βάση, εκτός από αυτές των Lazarus και Diablo που εμφανίζονται σε όλα τα παιχνίδια. Στα multiplayer games, οι αποστολές που θα συναντήσεις σε σταθερή βάση είναι αυτές των: The Butcher, The Skeleton King, Lazarus και Diablo. Σημειωτέον ότι κάποιες από τις αποστολές των multiplayer games εμφανίζονται με διαφορετικό τρόπο από ό,τι οι αντίστοιχες των single player games.





Ετοιμαζόμενος να κατέβεις στο τελευταίο και πιο δύσκολο επίπεδο, αυτό του Diablo. Η κόκκινη portal οδηγεί στο επίπεδο του Lazarus.

1. THE BUTCHER

Μία αρκετά δύσκολη αποστολή νωρίς στο παιχνίδι, την οποία αναλαμβάνεις μόνο αν δεις τον ετοιμοθάνατο έξω από την είσοδο των dungeons και φυσικά προτού κατεβείς σε αυτά. Η "φωλιά" του είναι σε ένα τετράγωνο δωμάτιο στο δεύτερο επίπεδο και εντοπίζεται πολύ εύκολα από τα νεκρά σώματα που βλέπεις εκεί. Αν μπορείς να κάνεις το Stone Curse spell, τότε όλα είναι εύκολα. Κάνε του αυτό το spell και σκότωσέ τον σιγά-σιγά. Αν δεν μπορείς, τότε δοκίμασε να του κάνεις πρώτα το Fire Wall spell (του τρώει σημαντική ενέργεια) και μετά να τον χτυπήσεις (έτσι τον σκότωσα την πρώτη φορά που έπαιξα το παιχνίδι). Αν ούτε αυτό μπορείς, καλό είναι να ολοκληρώσεις και το τρίτο επίπεδο (για να ανεβάσεις τα levels σου) και μετά να γυρίσεις να τον σκοτώσεις. Μία άλλη τακτική είναι να εντοπίσεις μία σχετικά κοντινή πόρτα με έναν σιδερόφραχτο τοίχο και, μόλις τον ακούσεις να λέει "fresh meat", να φύγεις αμέσως και να τρέξεις πίσω από την πόρτα. Κλείσε την πόρτα και σκότωσέ τον με βέλη και μαγικά. Σκοτώνοντάς τον παίρνεις το Butcher's Cleaver, ένα πολύτιμο όπλο στα πρώτα στάδια του παιχνιδιού.

2. POISONED WATER SUPPLY

Θα καταλάβεις ότι έχεις αυτή την αποστολή, βλέποντας το χρώμα του νερού του σιντριβανιού. Αν είναι κιτρινωπό, μίλα στον Healer (Pepin), αφού έχεις κατέβει στο πρώτο level και ξαναγυρίσεις, και θα σου αναθέσει την αποστολή. Στο δεύτερο level θα βρεις ένα dark passage. Μπαίνοντας σε αυτό, θα περάσεις σε ένα μικρό ενδιάμεσο επίπεδο. Σκοτώνοντας όλα τα τέρατα και ειδικά τους δύο Goatmen ολοκληρώνεις την αποστολή σου. Επιστρέφοντας στον Peppin, αυτός θα σου δώσει το πολύτιμο Ring of Truth που θα τοποθετήσεις στις ειδικές υποδοχές του inventory σου.

3. SKELETON KING LEORIC

Αυτή η αποστολή είναι διαφορετική στο single player και το multiplayer game. Ο πανδοχέας (Ogden) θα σου αναθέσει την αποστολή η οποία ξεκινά στο επίπεδο 3, περνώντας και εδώ από ένα μικρό ενδιάμεσο

επίπεδο. Αν ξέρεις το Holy Bolt spell, χρησιμοποίησέ το όσο περισσότερο μπορείς. Και εδώ το Stone Curse spell είναι η καλύτερη δυνατότητά σου, αν το έχεις φυσικά. Αν εμπλακείς σε μάχη σώμα με σώμα με τον Skeleton King, έχε υπόψη σου ότι αρκετά συχνά "ξαναζωντανεύει" τους σκελετούς που έχεις σκοτώσει! Αφού τον νικήσεις, πάρε το undead crown (πολύ χρήσιμο για fighters) και κάνε κλικ στους σταυρούς που υπάρχουν στις τέσσερις γωνίες του δωματίου. Θα ανοίξεις μυστικά δωμάτια που περιέχουν μαγικά αντικείμενα.

4. TAVERN SIGN

Και αυτή η αποστολή σού ανατίθεται από τον Ogden, αφού όμως έχεις ολοκληρώσει τα τέσσερα πρώτα levels των Dungeons. Θα καταλάβεις ότι έχεις αναλάβει την αποστολή, αν ένας τύπος ονόματι Snotspill δεν σε αφήνει να κατέβεις στο πέμπτο επίπεδο. Τότε, πήγαινε ακριβώς στη διαγώνια πόρτα και σκότωσε τους 4-5 Overlords που θα βρεις εκεί. Εχοντας μιλήσει με τον Snotspill, θα μπορέσεις να ανοίξεις το chest που βρίσκεις εκεί, μέσα στο οποίο θα βρεις το Tavern Sign. ΜΗΝ το επιστρέψεις στον Snotspill. Αντιθέτως, γύρνα στο χωριό και δώσε το στον ταβερνιάρη, ο οποίος εν συνεχεία θα σου δώσει ένα πάρα πολύ χρήσιμο κράνος, το Harlequinn Crest. Τώρα ξαναγύρνα κάτω, μπες μέσα, βγες γρήγορα και στάσου στο άνοιγμα της πόρτας. Εδώ είναι το καλύτερο μέρος για να πολεμήσεις τον Snotspill και τους φίλους του, μια και θα περνούν από την πόρτα ένας-ένας.

5. GHARBAD THE WEAK

Την πρώτη φορά που θα συναντήσεις αυτόν τον Goatman, πιθανότατα δεν θα καταλάβεις ότι πρόκειται για κάποια αποστολή. Απλώς κοίταξε το Quest Log για να δεις τι ακριβώς γίνεται. Σκοτώνοντας όλα τα τέρατα που είναι γύρω του, κάνε του κλικ για να μιλήσετε. Θα σου ζητήσει να μην τον σκοτώσεις. Φύγε και ξαναγύρνα σε διάφορα χρονικά διαστήματα. Την πρώτη φορά που θα ξαναγυρίσεις, θα σου δώσει ένα αντικείμενο που ίσως να μην σου είναι χρήσιμο. Την επόμενη φορά θα σου πει ότι δεν έχει τελειώσει ακόμη ένα άλλο αντικείμενο που σου φτιάχνει. Την τρίτη φορά, ο Gharbad θα σου πει ότι το αντικείμενο που σου έφτιαξε παραείναι καλό για σένα και θα σου επιτεθεί αμέσως. Το σκοτώνεις πολύ εύκολα (όπως λέει και το όνομά του) και θα πάρεις το αντικείμενο που είχε φτιάξει για σένα.



Κάνοντας το Town Portal spell στα επίπεδα με τη λάβα.



Σκοτώνοντας το τέρας από το οποίο παίρνεις το Demon's Brain. Πρόσεξε γιατί τα τέρατα είναι διαφορετικά από παιχνίδι σε παιχνίδι.

6. THE MAGIC ROCK

Ο σιδεράς Griswold θα σου αναθέσει την αποστολή αυτή, λέγοντάς σου για ένα καραβάνι που πέρασε πριν από λίγο καιρό από την πόλη. Είναι μία πανεύκολη αποστολή, στην οποία πρέπει να βρεις ένα rock που βρίσκεται στο level 5 των Dungeons. Πρόσεξέ το, συνήθως είναι πάνω σε ένα τραπεζάκι. Μόλις το πάρεις, επίστρεψε στον σιδερά και αυτός θα σου δώσει το Embryean Band, ένα πολύ καλό δαχτυλίδι το οποίο βάζεις στις ειδικές υποδοχές στο inventory σου. Αν βρεις το rock, προτού μιλήσεις στο σιδερά, πάρε το και γύρνα στο χωριό. Ρίξε το στο έδαφος ΠΡΟΤΟΥ μιλήσεις στο σιδερά, μίλα του για να πάρεις την αποστολή, πάρε το rock από το έδαφος και δώσ' το του για να ολοκληρώσεις την αποστολή. (Το ίδιο μπορείς να κάνεις και με το Tavern Sign quest, αν σου παρουσιαστεί παρόμοιο πρόβλημα.)

7. VALOR

Αναλαμβάνεις αυτή την αποστολή διαβάζοντας το Book of Blood στο level 5. Αφού διαβάσεις το βιβλίο, μπορείς, αν θέλεις, να γυρίσεις στην πόλη για να δεις τι λένε οι άλλοι σχετικά με την αποστολή αυτή (κάνε το σε όλες τις αποστολές για να αποκτάς μια γενικότερη εικόνα του παιχνιδιού). Προχώρησε στο επόμενο δωμάτιο από αυτό με το βιβλίο και θα βρεις ένα blood stone στο έδαφος. Πάρε το και, έχοντάς το στο inventory σου, κάνε κλικ στο pedestal που είναι στο ίδιο δωμάτιο. Τα Horned Demons, που θα αντιμετωπίσεις με λίγη προσπάθεια, δεν θα είναι σημαντικό εμπόδιο (φρόντισε, πάντως, να έχεις μόνιμα τη ζώνη σου, ακριβώς πάνω από το χώρο των μηνυμάτων, γεμάτη με healing potions για άμεση χρήση οποτεδήποτε χρειαστεί). Βάζοντας το πρώτο blood stone στο pedestal, θα σου "ανοίξει" ένα δωμάτιο στο



Εντυπωσιακή σκηνή από το Diablo.

βορινό τοίχο του δωματίου όπου βρίσκεσαι. Εδώ θα βρεις άλλο ένα blood stone. Βάλε το και αυτό στο pedestal με τον ίδιο τρόπο και θα σου ανοίξει ένα δωμάτιο στο νότιο τοίχο του δωματίου όπου βρίσκεσαι. Εδώ θα βρεις άλλο ένα blood stone. Βάλε το και αυτό στο pedestal με τον ίδιο τρόπο και θα σου ανοίξει ένα δωμάτιο ακόμη πιο δεξιά από εκεί όπου στέκεσαι. Σκότωσε τα τέρατα και πάρε το Arkanines' Valor armour που θα βρεις (μία πολύ χρήσιμη πανοπλία).



Κατεβαίνοντας στα επίπεδα 13-15.



Βρίσκοντας τον διαβολικό Lazarus, τον πραγματικό υπεύθυνο για όλα τα δεινά της περιοχής σας.

8. CHAMBER OF BONE

Αυτή την αποστολή την αναλαμβάνεις διαβάζοντας το Mythical Book στο level 6. Αφού διαβάσεις το βιβλίο (ή πατήσεις το πλήκτρο Escape για να περάσεις αυτόματα το κείμενο, αν δεν θέλεις να το ακούσεις όλο), μία σκάλα θα εμφανιστεί στο επίπεδο αυτό, η οποία θα σε οδηγήσει σε ένα ακόμη πιο μικρό ενδιάμεσο επίπεδο, το Chamber of Bone.

Εξερεύνησε πρώτα τα πλαϊνά δωμάτια και κίνησε τους δύο μοχλούς. Αυτοί ανοίγουν δύο μυστικά δωμάτια στο δεξιό (περίπου) τοίχο (έλεγχε το χάρτη σου για να τα εντοπίσεις εύκολα), μέσα στα οποία θα βρεις και θα πάρεις πολύτιμα μαγικά αντικείμενα από τα chests (αν είσαι "γεμάτος", κάνε ένα Town Portal spell, γύρνα στην πόλη, πούλα ό,τι θέλεις και γύρνα για να πάρεις και τα υπόλοιπα).

Μετά κάνε ένα save και άνοιξε την κεντρική πόρτα, αφού όμως σταθείς ελάχιστα πριν από το άνοιγμα της πόρτας. Χτύπα με το όπλο σου συνεχώς στο άνοιγμα της πόρτας και θα σκοτώνεις όποιον εχθρό βγαίνει - αν στέκεσαι σωστά, θα βγαίνουν ένας-ένας. Πρόσεχε, γιατί τα τέρατα εδώ είναι πάρα πολλά και θα βγαίνουν σε τρία διαφορετικά κύματα. Αφού τους σκοτώσεις όλους, πέρνα στο επόμενο δωμάτιο. Σκότωσε τα Horned Demons και διάβασε το βιβλίο που βρίσκεται στο δωμάτιο αυτό. Μαθαίνεις το πολύ εντυπωσιακό Guardian spell.

9. HALLS OF THE BLIND

Αυτή την αποστολή, όπως και των Valor και Chamber of Bone, την αναλαμβάνεις διαβάζοντας ένα βιβλίο με τον τίτλο Book of the Blind το οποίο βρίσκεις στο level 7. Halls of the Blind αποκαλείται ένα "figure-eight" δωμάτιο με πόρτες στη βορινή και νότια πλευρά του, το οποίο περιέχει άλλα δύο πολύ μικρά δωμάτια. Εδώ θα αντιμετωπίσεις κυρίως Illusion Weavers, που είναι σκληροί αντίπαλοι. "Καθάρισε" πρώτα τους διαδρόμους και μετά ένα-ένα τα δύο μικρά δωμάτια.

Το μικρό βορινό δωμάτιο περιέχει το Optic Amulet. Παίρνοντάς το, ολοκληρώνεις αυτόματα την αποστολή.

10. ZHAR THE MAD

Αυτόν το χαρακτήρα τον βρίσκεις σε ένα δωμάτιο με βιβλιοθήκη στο level 8. Μίλησέ του για να ξεκινήσει η αποστολή και πάρε το βιβλίο που σου δίνει. Πάρε όποιο αντικείμενο θέλεις από τα pedestals, αλλά μην ακουμπήσεις τη βιβλιοθήκη. Κάνε ένα save και κατόπιν κλικ στη βιβλιοθήκη. Αμέσως θα σου επιτεθεί. Και εδώ το καλύτερο spell είναι το Stone Curse που τον ακινητοποιεί. Πρόσεξε τη μάχη σώμα με σώμα, μια και τηλεμεταφέρεται

κάθε τόσο κάνοντάς σε να τρέχεις γύρω-γύρω. Μόλις τον σκοτώσεις, πάρε και το άλλο βιβλίο από τη βιβλιοθήκη.

11. BLACK MUSHROOM

Για να ξεκινήσεις την αποστολή αυτή πρέπει πρώτα να βρεις ένα βιβλίο, το Fungal Tome στο level 9. Αν το βρεις (επαναλαμβάνω ότι είναι ελάχιστες οι αποστολές που εμφανίζονται οπωσδήποτε σε όλα τα παιχνίδια), πάρε το και πήγαινε πάνω στο χωριό. Μίλα στη μάγισσα (Adria). Θα σου πει να της φέρεις ένα μαύρο μανιτάρι. Βρες τα mushrooms στο επίπεδο 9 και κάνε κλικ σε αυτά. Πάρε τώρα από το έδαφος το black mushroom που ξεχώρισες.

Γύρνα πίσω στη μάγισσα και αυτή τη φορά θα σου πει να βρεις ένα demon's brain για τον Pepin τον Healer. Πήγαινε οπωσδήποτε και μίλα στον healer (αν δεν του μιλήσεις, δεν θα ενεργοποιηθεί η συνέχεια της αποστολής και θα μείνει μισή). Αφού του μιλήσεις, λοιπόν, κατέβα κάτω. Μπαίνοντας τώρα πια στο level 10, το πρώτο τέρας που θα σκοτώσεις θα "ρίξει" ένα μικρό κόκκινο αντικείμενο.

Πάρε το διότι αυτό είναι το demon's brain που ψάχνεις. Τώρα πια επίστρεψε στον Healer. Θα σου δώσει ένα spectral elixir για την Adria τη μάγισσα. Πηγαίνοντας σε αυτήν με το elixir, θα σου πει ότι δεν το θέλει και μπορείς να το κρατήσεις. Προσωπικά, έχοντας τελειώσει το παιχνίδι ως Warrior/Fighter, δεν βρήκα καμία χρήση για το elixir. Λέγεται ότι χρησιμοποιώντας το σε άλλους χαρακτήρες (Rogue ή Sorcerer) προσθέτεις 3 πόντους στα χαρακτηριστικά σου.

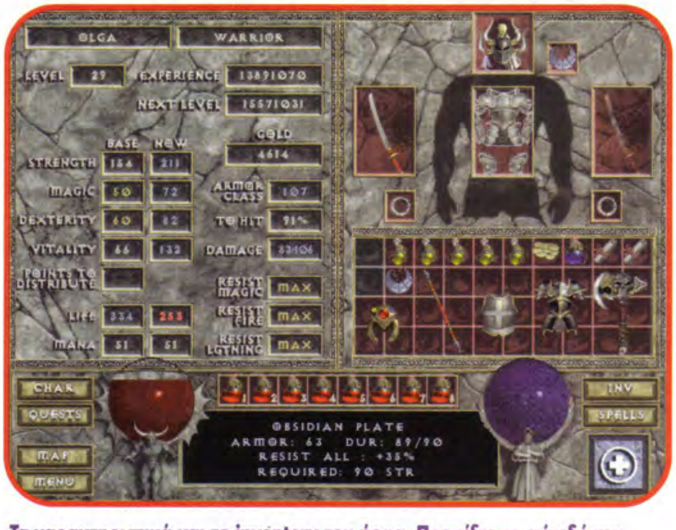
12. ANVIL OF FURY

Αυτή είναι άλλη μία πανεύκολη αποστολή. Ο Griswold (σιδεράς) θα σου την αναθέσει μιλώντας σου για το θρυλικό Anvil of Fury, το οποίο θα βρεις στο level 10.

Πρόσεξε, όμως, γιατί συνήθως είναι σε μία περιοχή που έχει γύρω-γύρω λάβα και το φυλάνε Night Clan Goatmen archers και Storm ή Horned Demons. Σιγά-σιγά καθάρισε όλη την περιοχή και μετά πάρε το Anvil. Εδώ πρέπει να είσαι ιδιαίτερα παρατηρητικός, γιατί η γραφική αναπαράστασή σου είναι αρκετά μικρή και εύκολα μπορείς να το προσπεράσεις χωρίς να το προσέξεις. Επίστρεψε το Anvil στον Griswold και αυτός θα σου φτιάξει το Griswold's Edge, ένα πολύ καλό και χρήσιμο όπλο.

13. WARLORD OF BLOOD

Και αυτή η αποστολή ξεκινά διαβάζοντας ένα βιβλίο. Αυτή τη φορά πρέπει να διαβάσεις το Steel Tome, που βρίσκεται στο level 13. Ενας άλλος τρόπος για να καταλάβεις ότι "βρίσκεσαι" σε αυτήν την αποστολή είναι ότι δεν θα μπορείς, προτού διαβάσεις το βιβλίο, να κατεβείς στο level 14. Ο Warlord και οι henchmen του (Steel Lords ή Blood Knights) είναι ιδιαίτερα σκληροί αντίπαλοι, γι' αυτό κάνε save και κατόπιν προσπάθησε να σκοτώσεις πρώτα τους άντρες του, τραβώντας τους πιο έξω, και μετά αυτόν. Αφού τους σκοτώσεις, μάζεψε τα έξι μαγικά όπλα που υπάρχουν γύρω από τις σκάλες για το επόμενο επίπεδο. Αξίζουν πάρα πολύ και μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις ή να τα πουλήσεις, για να πάρεις από τον Healer διάφορα elixirs που ανεβάζουν τα μόνιμα χαρακτηριστικά σου.



Τα χαρακτηριστικά και το inventory του ήρωα. Προσέξτε το επίπεδό του.

14. LACHDANAN

Ο Lachdanan βρίσκεται στο level 14 και μιλώντας του θα σου αναθέσει ο ίδιος την ομώνυμη αποστολή. Είναι ένας Steel Lord/Blood Knight χαρακτήρας και αρχικά τον περνάς για εχθρό. Σου ζητά να του βρεις το περίφημο Golden Elixir, το οποίο είναι κάπου στο level 15 στο έδαφος. Οταν το βρεις, γύρνα πίσω στον Lachdanan ο οποίος, προτού πεθάνει, θα σου δώσει το περίφημο Veil of Steel, ίσως το πιο ισχυρό κράνος σε όλο το παιχνίδι.

15. LAZARUS

Για να ενεργοποιήσεις την αποστολή αυτή πρέπει να βρεις πρώτα το Staff of Lazarus στο level 15 και να επιστρέψεις με αυτό στον Cain πάνω στο χωριό. Περισσότερα, όμως, για τη συγκεκριμένη αποστολή καθώς και για το τι γίνεται με τον Diablo στο φινάλε στο επόμενο τεύχος... ■



Σκοτώνοντας τον περιβόητο Diablo...

Το τρομερό adventure της Sierra αποκαλύπτεται στη στήλη μας αυτόν το μήνα. Ακολουθεί η ολοκληρωμένη λύση του παιχνιδιού που θα σας επιτρέψει να βοηθήσετε τον δύστυχο Curtis Craig να ανακαλύψει τι ακριβώς του συμβαίνει. ΠΡΟΣΟΧΗ: Το παιχνίδι απαιτεί πολύ γερά νεύρα!

Επιμέλεια: Ιορδάνης Ασλανίδης (jasla@compulink.gr)

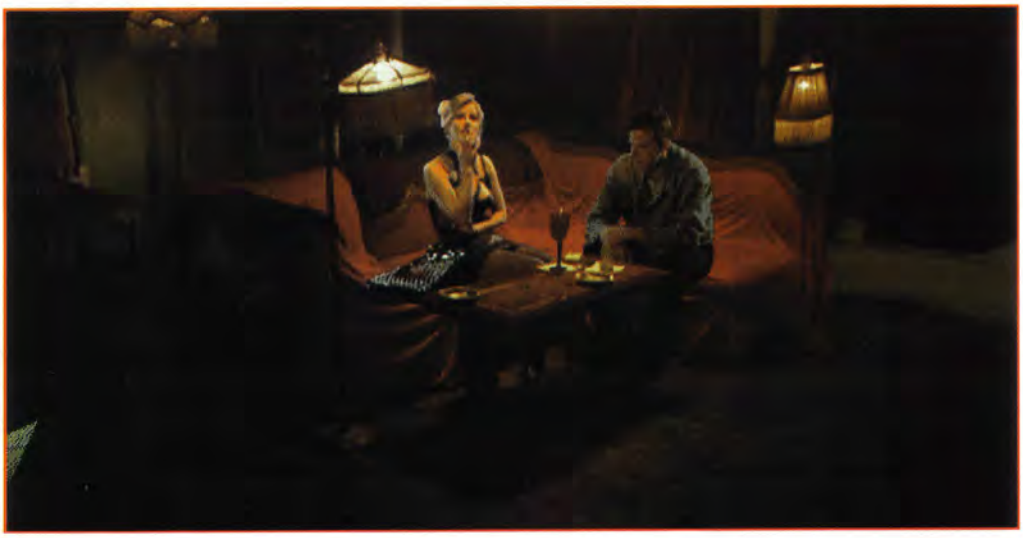
PHANTASMAGORIA 2: PUZZLE OF FLESH MISSION ACCOMPLISHED!

1ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ Στο διαμέρισμα του Curtis

Στο υπνοδωμάτιο πηγαίνετε στο δεξί του μέρος. Εκεί, ανοίξτε το συρτάρι του κομοδίνου και πάρτε την γκοφρέτα, το κατσαβίδι και τη φωτογραφία με τους γονείς του Curtis. Πηγαίνετε ξανά στο αριστερό μέρος και δείτε τον εαυτό σας στον καθρέφτη. Βγείτε από το υπνοδωμάτιο προς τα δεξιά και από την εξώπορτα πάρτε την αλληλογραφία σας. Πηγαίνετε προς τα δεξιά στο καθιστικό και εξετάστε την αλληλογραφία σας κάνοντας κλικ το εικονίδιό της και μετά κλικ στον Curtis. Περιέχει μία σέξι κάρτα με καυτή αφιέρωση από κάποια άγνωστη μελαχρινή. Πάρτε τη φωτογραφία του χριστουγεννιάτικου πάρτι από το τραπεζάκι και κάντε κλικ στη βιβλιοθήκη για να ρίξετε μια ματιά. Επισκεφθείτε το κλουβί με το ποντίκι του Curtis. Πηγαίνετε στην εξώπορτα και κάντε κλικ για να βγείτε. Ο Curtis ανακαλύπτει ότι έχει ξεχάσει το πορτοφόλι του. Επιστρέψτε στο καθιστικό και ψάξτε κάτω από τον καναπέ. Το πορτοφόλι είναι εκεί αλλά ο Curtis δεν το φτάνει. Πάρτε το ποντίκι από το κλουβί του και βάλτε το κάτω από τον καναπέ. Για να το βγάλετε, χρησιμοποιήστε την γκοφρέτα. Το παίρνετε στα χέρια σας και σας δίνει το πορτοφόλι σας. Φύγετε από το σπίτι και πηγαίνετε στο WynTech, στο γραφείο σας.

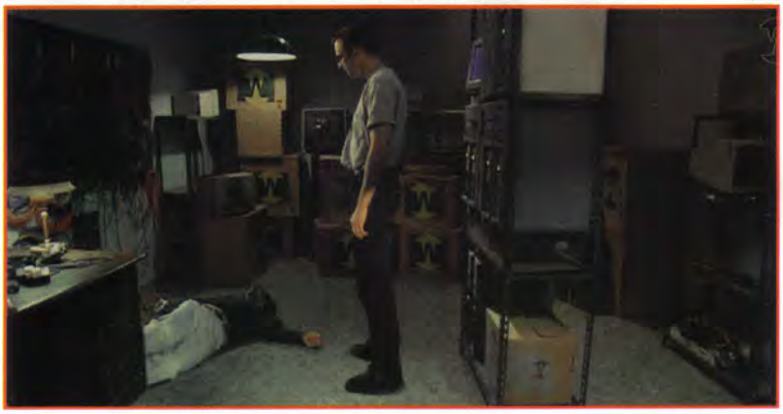
Στο WynTech

Εξετάστε το πορτοφόλι από το inventory και κάντε κλικ επάνω του για να βγάλετε την κάρτα-κλειδί. Χρησιμοποιήστε τη στη συσκευή εισόδου στα αριστερά και μπείτε στο Main Office. Πιείτε ένα ποτήρι νερό από τον ψύκτη (να δροσιστείτε και λίγο). Ανοίξτε την πόρτα που βρίσκεται ακριβώς απέναντι από τον ψύκτη για να διαπιστώσετε απλώς ότι είναι το γραφείο του Warner, του διευθυντή. Βγείτε, πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στο γραφείο δεξιά που είναι γεμάτο φυτά. Μιλήστε στην Jocilyn, τη φιλενάδα του Curtis, και στη συνέχεια δείξτε της τις δύο φωτογραφίες και τη σέξι κάρτα για την οποία λέει ότι δεν γνωρίζει τίποτα. Πηγαίνετε στο διπλανό γραφείο (αυτό με τα κρεμασμένα κλειδιά στον τοίχο) και μιλήστε στον Tom. Χρησιμοποιήστε σε αυτόν το πορτοφόλι και την κάρτα-κλειδί. Πηγαίνετε στο γραφείο της Therese, που βρίσκεται δεξιά από το παράθυρο, και μιλήστε της. Δείξτε της την κάρτα. Σας λέει ότι την έστειλε αυτή. Πηγαίνετε στο διπλανό γραφείο (αυτό με την κρεμασμένη καμπαρντίνα) και μιλήστε στον Bob, ο οποίος δεν δείχνει να συμπαθεί τον Curtis. Βγείτε από το γραφείο του, πηγαίνετε στον ψύκτη και κάντε πάλι κλικ. Θα έχετε μία συνάντηση με την Therese. Πηγαίνετε πάλι στο γραφείο του Warner και κάντε κλικ στο computer για να πάτε στο γραφείο του. Δείτε τη φωτογραφία που σας φέρνει παράξενες αναμνήσεις. Επιχειρήστε να ανοίξετε το συρτάρι. Μπαίνει ο Warner και φεύγετε όπως-όπως. Πηγαίνετε στο γραφείο του Curtis που είναι ακριβώς απέναντι από του Bob. Καθίστε και κοιτάξτε τη φωτογραφία του ποντικιού. Κοιτάξτε το σημειωματάριο με τα εσωτερικά νούμερα τηλεφώνων. Σηκώστε το τηλέφωνο και καλέστε την Jocilyn στο 6992. Καλέστε τον Trevor στο 6125, τον Tom στο 6120,



την Therese στο 3038 και τον Warner στο 6996. Χρησιμοποιήστε το computer και δώστε "blob" για password. O Curtis δέχεται ένα γερό χτύπημα στο πρόσωπο από μία αόρατη δύναμη. Καλέστε ξανά τον Trevor και μετά πηγαίνετε στο γραφείο του που βρίσκεται ακριβώς δίπλα και έχει διάφορες υδρόγειους. Μιλήστε και δείξτε του τις φωτογραφίες και την κάρτα. Χρησιμοποιήστε την κάρτα-κλειδί σε αυτόν και επιστρέψτε στο γραφείο του Curtis. Κάντε κλικ στο computer και επιλέξτε το mail icon κάτω αριστερά. Διαβάστε όλα τα e-mails και απαντήστε στα μηνύματα του Trevor και της Jocilyn. Επιλέξτε το icon-έγγραφο κάτω αριστερά. Επάνω δεξιά, μπείτε στο φάκελο των υπαλλήλων και εξετάστε τα στοιχεία τους. Μπείτε στο φάκελο CurtisC και διαβάστε το έγγραφο Venimen_Sagawa που δουλεύει ο Curtis. Δείτε και τους φακέλους των άλλων υπαλλήλων και επιστρέψτε στο έγγραφο Venimen. Κάντε κλικ τρεις φορές στο έγγραφο και ο Curtis θα έχει μία παραίσθηση στο monitor του computer. Κάντε κλικ στο computer και ο Curtis θα έχει κι άλλη μία παραίσθηση. Καλέστε τον Trevor και ύστερα βγείτε από το γραφείο.

Πηγαίνετε στην εξωτερική πόρτα του Main Office και βγείτε έξω στο διάδρομο. Μπείτε στο Network Room που είναι απέναντι. Πηγαίνετε στην πέρα δεξιά άκρη του δωματίου. Κάντε κλικ στα κιβώτια για να τα μετακινήσετε. Κάντε ξανά κλικ στο τελευταίο κιβώτιο με το monitor, για να το μετακινήσετε και αυτό. Προσπαθήστε να ανοίξετε την πόρτα και μετά δείτε την τρύπα-κλειδαριά που έχει. Χρησιμοποιήστε το κατσαβίδι στην πόρτα. Δεν ανοίγει. Επιστρέψτε στο Main Office, πηγαίνετε στο γραφείο του Trevor και μιλήστε του. Αυτός βλέπει τον Curtis πολύ αναστατωμένο. Πηγαίνετε μαζί στο εστιατόριο. Εκεί μιλήστε τρεις φορές στον Trevor, ο οποίος σας προτείνει να συμβουλευτείτε κάποιον ειδικό. Μετά επιστρέφετε μαζί στο γραφείο. Μπείτε ξανά στο Main Office και πηγαίνετε στο γραφείο του Curtis. Κάντε κλικ στο computer και ανοίξτε το φάκελο CurtisC. Απαιτείται ένας κωδικός με έξι γράμματα, τα οποία εναλλάσσονται συνεχώς. Η σωστή λέξη είναι RATBOY. Οταν ένα σωστό γράμμα εμφανιστεί σε μία σωστή θέση, κάντε κλικ επάνω του για να το σταθεροποιήσετε και συνεχίστε με το επόμενο μέχρι να συμπληρωθεί η λέξη. Αφήστε το computer και βγείτε από το γραφείο. Πηγαίνετε στο γραφείο του Bob και μιλήστε του. Δεν παραδέχεται ότι κλείδωσε το έγγραφο του Curtis και ο τελευταίος τον απειλεί. Βγείτε από το γραφείο του Bob, πηγαίνετε σε αυτό της Therese και μιλήστε της. Φύγετε και πηγαίνετε πίσω στο Network Room.





Μπείτε μέσα και θα δείτε ότι η Therese σας έχει ακολουθήσει με... άγριες διαθέσεις. Επιστρέψτε στο Main Office και πηγαίνετε στο γραφείο της Jocilyn. Της προτείνετε να πάτε μαζί στο Dreaming Tree (εστιατόριο) μετά τη δουλειά. Πηγαίνετε στο γραφείο του Curtis. Κάντε κλικ στο computer και ανοίξτε το έγγραφο Venimen. Κάντε κλικ στο κείμενο στο αριστερό παράθυρο και ο Curtis θα πει ότι είναι ώρα να φύγει. Βγείτε από το Main Office και κάντε κλικ κάτω στο διάδρομο για να φύγετε από το WynTech.

Στο Dreaming Tree

Στο χάρτη κάντε κλικ στο Dreaming Tree, όπου συναντάτε την Jocilyn. Μιλήστε της αρκετές φορές και ο Curtis έχει άλλη μία παραίσθηση. Μιλήστε ξανά στην Jocilyn και ζητήστε της να φύγετε. Κάντε κλικ στο πορτοφόλι (στο inventory) και κλικ στο λογαριασμό στο τραπέζι για να πληρώσετε. Ανοίγοντας το πορτοφόλι του ο Curtis





βλέπει μία κάρτα, που θυμάται να του έδωσε κάποιος όταν έφυγε από το άσυλο. Φεύγετε και πηγαίνετε με την Jocilyn στο σπίτι του Curtis. Στον καναπέ κάντε κλικ στην Jocilyn και παρακολουθήστε το ερωτικό φινάλε του πρώτου κεφαλαίου.



2ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Στο WynTech, κάτι άσχημο συμβαίνει στον Bob, καθώς νωρίς το πρωί της επόμενης μέρας προσπαθεί να αχρηστεύσει τον υπολογιστή του Curtis.

Στο διαμέρισμα του Curtis

Μπείτε στο υπνοδωμάτιο και κοιταχτείτε στον καθρέφτη. Πάρτε την αλληλογραφία από την εξώπορτα και πηγαίνετε στο καθιστικό. Κάντε κλικ την αλληλογραφία στον Curtis. Υπάρχει άλλη μία κάρτα, υπογεγραμμένη με ένα Τ. Πηγαίνετε δεξιά και κάντε κλικ στο κάδρο αριστερά από τη βιβλιοθήκη για να δείτε την τρομερή ομάδα του Phantasmagoria. Πηγαίνετε αριστερά και κάντε κλικ στο κλουβί, για να καλημερίσει ο Curtis την Blob, το ποντικάκι του. Γυρίστε στο καθιστικό και κάντε κλικ την κάρτα της Dr Harburg (που βρήκε ο Curtis την προηγούμενη στο εστιατόριο) πάνω στο τηλέφωνο για να τον καλέσετε. Η γραμματέας του σας κλείνει ραντεβού για τις 5:30 το απόγευμα. Φύγετε από το σπίτι και πηγαίνετε στο WynTech.

Στο WynTech

Στο διάδρομο βρίσκονται η Jocilyn, ο Trevor και η Therese και μιλούν με έναν αστυνομικό. Μιλήστε τους. Είναι και οι τρεις πολύ αναστατωμένοι και απαντούν με μισόλογα. Κάτι τρομερό πρέπει να συνέβη στον Bob. Μπείτε στο Main Office. Ενας αστυνομικός σάς πετά έξω. Ανοίξτε τη διπλανή πόρτα και μπείτε στο γραφείο του Warner. Ο αστυνομικός που μιλά στο τηλέφωνο δεν σας παίρνει είδηση. Πάρτε το χαρτάκι από κάτω και κάντε κλικ στην πόρτα για να μπείτε στο Main Office. Βλέπετε διάφορα φλας του άγριου φόνου του Bob και ο Curtis βλέπει το πτώμα του στο δικό του γραφείο. Μιλήστε στην αστυνομικό και κάντε δύο φορές κλικ στο γραφείο του Curtis, που φαίνεται αριστερά της οθόνης. Ο Curtis βλέπει τον εαυτό του να βεβηλώνει φρικτά το πτώμα του Bob και η αστυνομικός φεύγει. Πηγαίνετε στο Dreaming Tree.

Στο Dreaming Tree

Μιλήστε δύο φορές στην Jocilyn, η οποία φεύγει εκνευρισμένη. Μιλήστε στην Therese. Σας κλείνει ραντεβού για τις 7, στο κλαμπ Borderline. Στο σπίτι, κάντε κλικ στο ποντίκι και τη βιβλιοθήκη. Πηγαίνετε στην κρεβατοκάμαρα και κοιταχτείτε στον καθρέφτη. Εχετε συνεχώς παραισθήσεις ότι είστε ο δολοφόνος. Πηγαίνετε στο WynTech.

Στο WynTech

Μπείτε στο Main Office. Ο αστυνομικός, η οποία σας μίλησε προηγουμένως, σας διώχνει. Ξαναμπείτε στο Main Office και πηγαίνετε στο γραφείο του Bob. Εξετάστε την καρέκλα του και κάντε κλικ για να δείτε ένα κουμπί που βρίσκεται εκεί. Πάρτε το. Πηγαίνετε στο γραφείο του Tom. Τηλεφωνήστε στον Warner στο 6996 για να τον απομακρύνετε από το γραφείο του. Βγείτε, πηγαίνετε δεξιά και μπείτε στο γραφείο του Warner. Κάντε κλικ δεξιά στο γραφείο του. Κοιτάξτε τη φωτογραφία και το έγγραφο στο computer. Κοιτάξτε την πλάκα "Carpe Diem" στον τοίχο. Ξαναπηγαίνετε στο γραφείο και ανοίξτε το συρτάρι. Πάρτε το κλειδί. Φεύγοντας, σας τσακώνει ο Warner και σας εκτοξεύει μία περίεργη απειλή που σχετίζεται με τον πατέρα του Curtis. Πηγαίνετε στο Network Room. Μετακινήστε πάλι τα κουτιά στα δεξιά για να αποκαλύψετε τη μυστική πόρτα. Χρησιμοποιήστε το κλειδί στην πόρτα. Μέσα στο κρυφό δωμάτιο κάντε κλικ στο κάτω μέρος του επίπλου. Κάντε κλικ στο μεταλλικό κουτί, μέχρι ο Curtis να δει έναν ακόμα εφιάλτη. Φύγετε και πηγαίνετε στο σπίτι του Curtis.

Στο διαμέρισμα του Curtis

Πηγαίνετε στο καθιστικό και κάντε κλικ το μεταλλικό κουτί πάνω στον Curtis. Πάρτε το φάκελο από μέσα. Εχει τίτλο "Threshold" και είναι μία επιστολή του Warner στον πατέρα του Curtis το 1976. Πάρτε και το δαντελένιο φόρεμα. Κάντε κλικ στο κουτί για να βρείτε το μυστικό τμήμα. Πηγαίνετε στο γραφείο της Dr Harburg.

Στο γραφείο της Dr Harburg

Κοιτάξτε στη σφαίρα με το χιόνι στο γραφείο της Dr Harburg. Κάντε κλικ στην Dr για να της μιλήσετε. Δείξτε της τις φωτογραφίες και τις κάρτες από την Therese. Δείξτε της το φάκελο Threshold και το δαντελένιο ύφασμα δύο φορές. Δείξτε της και το κουμπί του Bob, για να της πείτε για το φόνο. Κάντε κλικ την κάρτα επάνω της για να κλείσετε κι άλλο ραντεβού. Πηγαίνετε στο Dreaming Tree. Κάντε κλικ στον Max και να του πείτε για το φόνο. Πηγαίνετε στο Borderline.

Στο Borderline

Δείξτε την κάρτα με τα βασανιστήρια στον πορτιέρη. Μέσα στο κλαμπ κάντε κλικ στον προστάτη που βρίσκεται αριστερά στο μπαρ. Πηγαίνετε στην τουαλέτα, όπου... Πηγαίνετε στον καναπέ που κάθεται η Therese. Πού συχνάζει αυτό το κορίτσι! Μιλήστε της μέχρι να σας παραγγείλει ποτό. Κάντε κλικ για να το πιείτε. Οταν ζητήσουν εθελοντή, για... τρύπημα, προσφερθείτε (είστε ήδη ζαλισμένος). Σας περνά έναν κρίκο στον αφαλό και μετά πηγαίνετε την Therese στην τουαλέτα όπου... Στο κρεβάτι του Curtis στο σπίτι του κάντε κλικ στον αφαλό του για το τέλος του κεφαλαίου.

3ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Στο διαμέρισμα του Curtis

Κοιταχτείτε στον καθρέφτη. Απαντήστε στο τηλέφωνο, στο καθιστικό, όταν χτυπήσει. Ο Warner σας ρωτά γιατί δεν πήγατε στο γραφείο. Πάρτε την αλληλογραφία σας και δείτε τη. Κάντε κλικ στο κλουβί της Blob για να της μιλήσετε. Πηγαίνετε στο WynTech.

Στο WynTech

Πηγαίνετε στο Network Room. Κοιτάξτε τη μυστική πόρτα. Την έχουν σκεπάσει με γύψο. Πάρτε το σφυρί από το γραφείο στα αριστερά. Πηγαίνετε στο Main Office και παρακολουθήστε τον καβγά της αστυνομικού με τον Warner. Συνδεθείτε στον υπολογιστή. Διαβάστε τα e-mails και απαντήστε σε αυτά του Trevor, της Jocilyn και της Therese. Κάντε κλικ στο φάκελο Archive και δώστε κωδικό "carpe diem" (με το διάστημα). Διαβάστε το Threshold.doc. Κάντε κλικ στο φάκελο Memos. Ο κωδικός για το Access.doc είναι "infection", για το Energy.doc είναι "revelation" και για το Curtis.doc είναι "desecration". Τηλεφωνήστε στον Trevor, στο 6125 και στην Jocilyn, στο 6992. Πηγαίνετε στο γραφείο του Trevor και μιλήστε του. Πηγαίνετε στο γραφείο της Therese και μιλήστε της δύο φορές. Πηγαίνετε στο γραφείο του Bob και κοιτάξτε το κουτί που βρίσκεται απέναντι. Πηγαίνετε στο γραφείο της Jocilyn και μιλήστε της δύο φορές. Πηγαίνετε και κάντε κλικ στο γραφείο του Warner (από μέσα). Πηγαίνετε στο γραφείο του Curtis και κάντε ένα κλικ για να



μπείτε μέσα. Ξαναπάτε στο γραφείο του Warner και κάντε κλικ στη μισάνοιχτη πόρτα, πίσω από την οποία καβγαδίζουν ο Tom και ο Warner. Σωριάζεστε κάτω και βρίσκεστε σε ένα ψυχιατρείο! Μιλήστε στη νοσοκόμα, αριστερά. Κάντε κλικ στον Curtis και κλικ στον ιμάντα, για να λυθείτε. Κάντε κλικ στην πράσινη μπάλα, με την οποία παίζουν δύο ασθενείς, για να την κλοτσήσετε. Γίνεται φασαρία και απασχολείται η νοσοκόμα. Κινηθείτε γρήγορα. Πηγαίνετε δεξιά και πάλι δεξιά για να βγείτε στο διάδρομο. Ο εφιάλτης τελειώνει και οι συνάδελφοι του Curtis τον βοηθούν να σταθεί στα πόδια του. Ο Tom λέει σε όλους να πάνε σπίτια τους. Πηγαίνετε στο διαμέρισμα του Curtis.



Στο διαμέρισμα του Curtis

Πηγαίνετε στο καθιστικό και κάντε κλικ το μεταλλικό κουτί στον Curtis. Κάντε κλικ στο σφυρί και κλικ στο μάτι δεξιά για να το δείτε από πιο κοντά. Κάντε τώρα κλικ στο κατσαβίδι και κλικ στη μεγάλη εικόνα του σφυριού για να τα συνδυάσετε. Κάντε κλικ το συνδυασμό των δύο στο μεταλλικό κουτί για να ανοίξετε το μυστικό τμήμα. Πάρτε το γράμμα και διαβάστε το. Είναι για τον Curtis από τον πατέρα του. Πηγαίνετε στο Dreaming Tree και μιλήστε στον Trevor μέχρι να φύγει. Πηγαίνετε στην Dr Harburg.

Στο γραφείο της Dr Harburg

Μιλήστε στην Dr Harburg. Δείξτε της τις φωτογραφίες και τις κάρτες από την Therese. Χρησιμοποιήστε το φάκελο Threshold και το δαντελένιο ύφασμα πάνω της. Κάντε κλικ πάνω της το κουμπί του Bob. Δείξτε της δύο φορές το γράμμα του πατέρα του Curtis. Πη-



γαίνετε στο Borderline. Κάντε κλικ στον προστάτη στο μπαρ. Πηγαίνετε στο διαμέρισμα του Curtis.

Στο διαμέρισμα του Curtis

Μιλήστε στην Therese που βρίσκεται εκεί. Πηγαίνετε στην κρεβατοκάμαρα για τα κάπως ασυνήθιστα περαιτέρω. Κάντε κλικ στην Therese για να σας... περιποιηθεί και παρακολουθήστε το τέλος του κεφαλαίου, που βρίσκει νεκρό και τον Tom στο γραφείο.

4ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Στο διαμέρισμα του Curtis

Μιλήστε στην αστυνομικό μέχρι να φύγει. Πάρτε την αλληλογραφία σας και πηγαίνετε στο καθιστικό να την ελέγξετε. Εχετε μία νέα πρόσκληση της Therese για το Borderline και ένα γράμμα από τη μητέρα του Curtis! Κάντε τρεις φορές κλικ στο κλουβί της Blob. Κοιτάξτε στη βιβλιοθήκη και χρησιμοποιήστε την κάρτα της Dr Harburg στο τηλέφωνο για να κλείσετε κι άλλο ραντεβού. Πηγαίνετε στο WynTech.

Στο WynTech

Πηγαίνετε στο γραφείο του Tom και η αστυνομικός θα σας πετάξει έξω. Πηγαίνετε στο Dreaming Tree και μιλήστε στον Trevor μέχρι να φύγει. Επιστρέψτε στο WynTech. Μπείτε στο Main Office και προσπαθήστε να μπείτε στο γραφείο του Warner. Η αστυνομικός δεν σας το επιτρέπει. Πηγαίνετε στο γραφείο της Dr Harburg και μιλήστε της ώσπου ο Curtis να φύγει έξαλλος. Πηγαίνετε στο διαμέρισμα του Curtis.

Στο διαμέρισμα του Curtis

Απαντήστε στην πόρτα όταν ακούσετε να χτυπά κάποιος. Μιλήστε στη Jocilyn μέχρι να φύγει. Κοιταχτείτε στον καθρέφτη. Στο καθιστικό, πάρτε από το τραπεζάκι το τσιμπιδάκι που άφησε η Jocilyn και πηγαίνετε στο WynTech.

Στο WynTech

Χρησιμοποιήστε το τσιμπιδάκι για να ανοίξετε απέξω την κλειδωμένη πόρτα του γραφείου του Warner. Πλησιάστε στο γραφείο και χρησιμοποιήστε το κατσαβίδι για να ανοίξετε το συρτάρι. Πάρτε από μέσα το χαρτί και το βιβλίο και διαβάστε τα. Κάντε κλικ στο computer και μπείτε σαν Curtis. Διαβάστε το e-mail του Trevor που σας δίνει τον κωδικό για το SecureCon. Αποσυνδεθείτε και ξαναμπείτε σαν Warner αυτήν τη φορά. Δώστε ως κωδικό το "carpe diem" (με το κενό). Κάντε κλικ στο καινούριο icon κάτω δεξιά, το SecureCon. Επιλέξτε τον Curtis από αριστερά και αυξήστε το security level του στο 3. Οταν σας ζητηθεί ο κωδικός, δώστε "blacklotus". Βγείτε από το γραφείο του Warner, στον εξωτερικό διάδρομο. Προχωρήστε στο βάθος, στη γυάλινη πόρτα και χρησιμοποιήστε την κάρτα-κλειδί σας στο μηχάνημα στα δεξιά για να μπείτε. Χρησιμοποιήστε την πάλι στο ασανσέρ που θα σας κατεβάσει στους διαδρόμους του χαμηλότερου επιπέδου. Μπείτε στην πόρτα στο τέλος του χολ. Στον επόμενο διάδρομο, κάντε κλικ στο ύφασμα που βρίσκεται κάτω και μπείτε στην πόρτα στο βάθος. Στον τρίτο διάδρομο κάντε κλικ στο παιχνίδι κάτω και μετά, μπείτε στην πόρτα στο βάθος. Στον επόμενο διάδρομο, σηκώστε την κουβέρτα από κάτω. Κάντε κλικ στην πόρτα που βρίσκεται στο βάθος και δεξιά. Στην πιο κοντινή όψη, κάντε κλικ στο κουτί, κάτω από την επιγραφή "B64". Κάντε κλικ στους διακόπτες, ώστε να σχηματίσετε το νούμερο "10958". Μπείτε στο Underground Computer Room. Κάντε κλικ στο computer για να το ανοίξετε και δώστε κωδικό "rosetta" για να μπείτε. Μιλήστε στα aliens μέσω του computer (δεν έχει σημασία τι θα πείτε). Τελικά, θα σας προσκαλέσουν στο Threshold. ΜΗΝ μπείτε όμως τώρα στο Threshold. Βγείτε από το χώρο και επιστρέψτε στο διάδρομο του Main Office. Πηγαίνετε στο Borderline.

Στο Borderline

Μιλήστε στην Therese και πιείτε το ποτό σας. Μετά ακολουθήστε τη στο πίσω μέρος του κλαμπ. Δείξτε την τελευταία πρόσκλησή της στον άντρα και θα περάσετε. Στο παζλ της πόρτας φέρτε όλα τα πράσινα τεταρτοκύκλια στο κέντρο και κάντε κλικ στο κέντρο. Η πόρτα θα ανοίξει. Κάντε κλικ δεξιά στην αλυσίδα και θα βρείτε τη μάσκα. Κάντε κλικ στις κόκκινες κουρτίνες για να βρείτε την Therese. Το κεφάλαιο θα τελειώσει με μία ερωτική πράξη και έναν ακόμη φόνο.

5ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Στο διαμέρισμα του Curtis

Κάντε μία φορά κλικ στην αστυνομικό για να της μιλήσετε. Κάντε κλικ στο κλουβί της Blob, για να διαπιστώσετε ότι λείπει. Μιλήστε στην αστυνομικό μέχρι να φύγει. Κάντε δύο φορές κλικ στον καθρέφτη. Πάρτε το πορτοφόλι σας από το συρτάρι του κομοδίνου. Πηγαίνετε στην εξώπορτα και κάντε κλικ στη θήκη της αλληλογραφίας σας. Γυρίστε πάλι πίσω και πάρτε τη. Στο καθιστικό, χρησιμοποιήστε την κάρτα της Dr Harburg στο τηλέφωνο, για ραντεβού. Πηγαίνετε στο γραφείο της.

Στο γραφείο της Dr Harburg

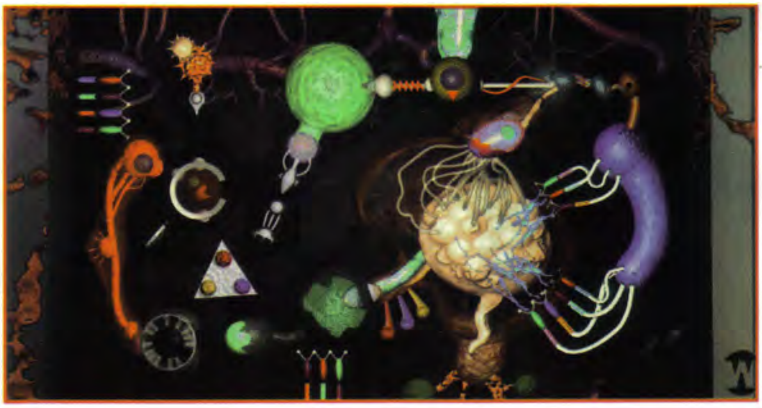
Κάντε κλικ στο ακουστικό που κρέμεται στο πλάι του γραφείου. Κάντε κλικ πίσω από το γραφείο για να δείτε τι συνέβη στην Dr Φρίκη! Αφού σας πιάσει ο φρουρός, έχετε ελάχιστα δευτερόλεπτα για να κάνετε κλικ στο βέλος στην πόρτα και να το σκάσετε. Πηγαίνετε στο WynTech.

Στο WynTech

Στο γραφείο του Curtis κάντε κλικ στο computer δύο φορές. Στο γραφείο του Bob κάντε κλικ στο πληκτρολόγιο. Στο γραφείο του Tom κάντε κλικ στον υπολογιστή. Πηγαίνετε στο γραφείο του Warner. Μπείτε στο computer ως Curtis και διαβάστε τα καινούρια e-mail. Βγείτε και συνδεθείτε ως Warner. Ανοίξτε το φάκελο PaulW και διαβάστε το Goldmine.doc. Κάντε κλικ στο graphic button και μετά στο print. Μπείτε πάλι και διαβάστε και το B-dadress.doc. Βγείτε και πηγαίνετε στο Network Room. Βλέπετε για τελευταία φορά τον Trevor, που δολοφονείται μπροστά στα μάτια σας. Βγείτε από το Network Room και πηγαίνετε στο Underground Computer Room. Μπείτε στον υπολογιστή και δώστε πάλι "rosetta". Μιλήστε στα aliens μέχρι να σας προσκαλέσουν στο Threshold. Κάντε κλικ στην κάρτα-κλειδί του Trevor στο μηχάνημα δεξιά από την πόρτα για το Threshold. Πατήστε το δεύτερο πλήκτρο από τα αριστερά και μπείτε στο Threshold Room. Κάντε κλικ στο Threshold computer. Οταν φτάσει ο Paul και σας απειλήσει με το πιστόλι, κάντε κλικ πάνω του μέχρι να τον χτυπήσει το τέρας. Μιλήστε στο τέρας μέχρι να σας ρίξει τον ηλεκτρισμό. Τότε κάντε γρήγορα κλικ στην κονσόλα του υπολογιστή για να ξεφύγετε στον Alien World.

Στον Alien World

Πάρτε λίγη λάσπη από τον πράσινο αγωγό στα δεξιά και προχωρήστε κάτω αριστερά. Κάντε κλικ στα aliens που κινούνται και πάρτε τα τρία από αυτά: το "πέταλο", το "στρογγυλό με την ουρά" και τον "αστερία". Στο τέταρτο κάντε κλικ και πάρτε τη μούχλα που θα μείνει. Στο inventory, συνδυάστε το πέταλο και τον αστερία, για να φτιάξετε ένα νέο, υβριδικό alien. Βρείτε μία τρύπα (στο βάθος εκεί που βρήκατε το πέταλο) και προχωρήστε στο χώρο ηλεκτρισμού. Πηγαίνετε αριστερά και χρησιμοποιήστε τη μούχλα σαν μικρά φωτεινά aliens για να τα προσελκύσετε. Πιάστε ένα καθώς τρώει. Πηγαίνετε πάλι δεξιά. Κάντε κλικ το υβριδικό alien στον άσπρο ηλεκτρισμό αρκετές φορές και μετά πατήστε δεξί κλικ για να εμφανιστεί μία τρύπα. Μπαίνετε και κάντε κλικ στον πράσινο ηλεκτρισμό. Κάντε κλικ στο πλάσμα στο βάθος για να πλησιάσετε. Κάντε ξανά κλικ και καταλήγετε στο ψυχιατρείο. Κάντε κλικ στο χειρουργικό δίσκο και κλικ στη μεγάλη σύριγγα. Στο Dreaming Tree, κάντε κλικ στο όπλο της Jocilyn για να την αφοπλίσετε. Βρίσκεστε ξανά κάτω από το WynTech και βλέπετε τα ζόμπι-συναδέλφους σας να σας καταδιώκουν. Εχετε ελάχιστο χρόνο για να κάνετε κλικ στο κάτω βέλος και κλικ στην κάρτα-κλειδί για να την πάρετε. Κάντε γρήγορα κλικ δεξιά στο ασανσέρ και χρησιμοποιήστε την κάρτα στο μηχάνημα αριστερά για να μπείτε μέσα και να ξεφύγετε. Στο Borderline κάντε κλικ στο δεξί χέρι του Curtis για να δώσετε ένα χτύπημα στην Therese που σας απειλεί. Στην αυλή, όπου παίζει ο μικρός Curtis, κάντε κλικ στη μητέρα του για να την αγκαλιάσετε προτού τον σκοτώσει. Στο Alien World ξανά κάντε κλικ στο παραμορφωμένο πλάσμα από δεξιά (τον παλιό Curtis) για να αποσυνδέσετε το σύστημα που τον κρατά στη ζωή. Πάρτε την κόλλα που μένει και κάντε αριστερά για να φύγετε από μία τρύπα που άνοιξε στο τοίχωμα. Στο inventory, συνδυάστε τη λάσπη και την κόλλα και χρησιμοποιήστε το μείγμα για να φτιάξετε τον σπασμένο αγωγό. Ανεβείτε επάνω από εκεί που ήρθατε και χρησιμοποιήστε το φωτεινό alien στον πράσινο κύκλο που λείπει από το Threshold στα αριστερά για να λειτουργήσει. Κάντε κλικ στο κύκλωμα που κρέμεται στα αριστερά και ξανά κλικ για να φτάσετε στο παζλ. Εδώ συνδέετε πρώτα τα καλώδια, όπως στα παραδείγματα, κάνετε ένα κλικ στη λαβή με το κόκκινο βελάκι και στρέφετε τον κύκλο με το άνοιγμα σε θέση "10 η ώρα". Κάντε κλικ στην αγκαθωτή μπάλα από πάνω. Κλικ στον κύκλο, ώστε το άνοιγμα να έρθει σε θέση "2 η ώρα" και κλικ πάλι στην αγκαθωτή μπάλα. Κλικ στη λαβή με το κόκκινο βελάκι. Γυρίστε το τρίγωνο, ώστε η κόκκινη βούλα να είναι κάτω δεξιά. Κλικ στην ακτίνα. Το ίδιο με την κίτρινη και με την μπλε βούλα. Κάντε κλικ στους τρεις χρωματιστούς πίρους με τη σειρά: κόκκινος, κίτρινος και μπλε. Τέλος, επαναλαμβάνετε τις τρεις θέσεις του τριγώνου με την ακτίνα, όπως προηγουμένως. Το Threshold λειτουργεί και ο Curtis καλείται να επιλέξει, αν θα παραμείνει στον κόσμο των ανθρώπων (κλικ στην Jocilyn) ή στον κόσμο των alien (κλικ στο Threshold).





Η παραπάνω λύση βασίζεται σε κείμενα που βρήκαμε στο Internet.

■

ROLE PLAYING GAMES

VINAS SOLAMNUS



Το πρώτο βιβλίο που κυκλοφορεί για τη σειρά του Dragonlance Lost Legends και αφηγείται το έπος του ιδρυτή των Ιπποτών της Solamnia, Vinas Solamnus.

Οντας ο εκλεκτός που θα οδηγήσει τον Krynn στο διαφωτισμό, μπλέκεται σε μία αναζήτηση τιμής καθοριστική για το μέλλον αυτού του κόσμου που χάρη σε αυτόν γίνεται θρύλος.

Νουβέλα της σειράς Lost Legends/Φεβρουάριος 1997/ Τιμή 2.500 δρχ.

REALMS OF THE ARCANE



Από τη βιβλιοθήκη του Candleneep έρχεται μία συλλογή ολοκαίνουριων ιστοριών για τα Forgotten Realms, και ειδικότερα για το Arcane Age, από συγγραφείς όπως οι Ed Greenwood, Jeff Grubb, Elaine Cunningham, Mark Anthony και άλλοι. Περιλαμβάνει ακόμα κεφάλαιο-πρόλογο του Elminster στο Myth Drannor από τον Ed Greenwood.

Ανθολογία/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 2.500 δρχ.

FOUR FROM GORMYR



Τέσσερις περιπέτειες με επίκεντρο το Gormyr, την πασίγνωστη περιοχή των βασιλείων. Αν και οι περιπέτειες αυτές καθεαυτές δεν συνδέονται μεταξύ τους, κάθε ιστορία περιέχει στοιχεία που επιτρέπουν στον Dungeon Master να τις ενώσει και να φτιάξει μία μεγαλύτερη. Οι περιπέτειες είναι για χαρακτήρες υψηλών επιπέδων, από 10ο έως 14ο επίπεδο.

Περιπέτεια των Forgotten Realms για καινούριους αλλά και έμπειρους Dungeon Masters/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 6.000 δρχ.

RENAISSANCE

Το επιτραπέζιο παιχνίδι της Avalon Hill, μια ιστορική διαδρομή από το 500 μ.Χ. μέχρι την Αναγέννηση όπου Ιταλοί, Αγγλοι, Γάλλοι, Γερμανοί και Ισπανοί ανταγωνίζονται στο εμπόριο, τις ανακαλύψεις και εξερευνήσεις, τις επιστήμες, τη φιλοσοφία και τις τέχνες. Για 3 ως 6 παίκτες.

PRO TOUR-PARIS



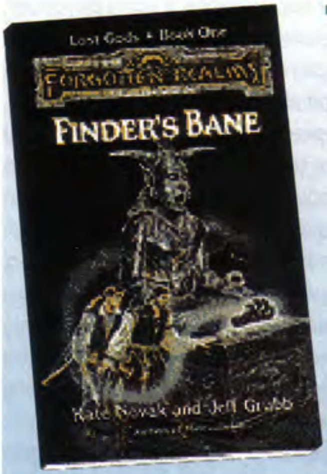
Από τις 11 ως τις 13 Απριλίου, η Wizards of the Coast διοργανώνει στο Παρίσι επαγγελματικό τουρνουά για το Magic: The Gathering με συνολικά χρηματικά έπαθλα που ξεπερνούν τις 150.000 δολάρια. Προκριματικοί αγώνες γίνονται σε πολλές ευρωπαϊκές πόλεις. Στην Αθήνα, οι αγώνες πραγματοποιήθηκαν στις 2 Μαρτίου.

HOGUNMARK DOMAIN SOURCEBOOK

Αυτό το βοήθημα για τους παίκτες δίνει με κάθε λεπτομέρεια πληροφορίες για την ιστορία, τη γεωγραφία, τους κατοίκους, τον πολιτισμό και τον πλούτο του βασιλείου του Hogunmark. Παράλληλα, δίνει ιδέες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περιπέτειες και στρατηγικές του παιχνιδιού.

Accessory του Birthright για έμπειρους έως και πολύ έμπειρους παίκτες/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 2.700 δρχ.

FINDER'S BANE



Το βιβλίο αυτό έρχεται ως επιστέγασμα της δημοφιλούς σειράς των Harpers και, παράλληλα, είναι ο πρώτος τίτλος μίας καινούριας σειράς που ασχολείται με τους νεκρούς θεούς πολλών κόσμων της TSR.

Μια ομάδα κληρικών με τη βοήθεια του Finder Wyvernspur θα προσπαθήσουν να μπουν στην πόλη του Sigil, να ανακαλύψουν κάποιο μυστηριώδες μαγικό αντικείμενο και να επαναφέρουν τον καταχθόνιο θεό Bane στη ζωή.

Νουβέλα της σειράς Harpers, βιβλίο 15ο/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 2.500 δρχ.

THE SEA DEVILS

Εξερευνά κάθε γωνιά του σκοτεινού, υποθαλάσσιου βασιλείου των ανθρώπων-ψαριών, γνωστών με το όνομα Sahuagin. Το βιβλίο αυτό έρχεται ως το πρώτο κεφάλαιο της δεύτερης ενότητας των βοηθημάτων Monstrous Arcana.

Accessory για το AD&D και για αρχάριους έως και έμπειρους Dungeon Masters/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 6.000 δρχ.

GRAND PRIX



Παράλληλα με το Pro Tour του Παρισιού, διοργανώνονται πέντε μικρότερα διεθνή τουρνουά για το Magic: The Gathering με έπαθλα 10.000 δολαρίων το καθένα. Τα τουρνουά διοργανώνονται στο Αμστερνταμ το Μάρτιο, στη Βαρκελώνη το Μάιο, στο Λονδίνο τον Ιούλιο, στην Κοπεγχάγη το Σεπτέμβριο και στη Ρώμη το Δεκέμβριο. Η συμμετοχή είναι ελεύθερη.

LORD OF THE NECROPOLIS

Στέλνοντας τους υπηρέτες του να αντλήσουν τη δύναμη ζωής των κατοίκων του Darkon, ο Lord Azalin ελπίζει να γίνει demilich και να δραπετεύσει από τον κόσμο του Ravenloft. Το σχέδιό του επιτυγχάνει, αλλά μόνο κατά το ένα μέρος του. Το αποτέλεσμα θα είναι σαρωτικές αλλαγές στη γη του Darkon.



Νουβέλα/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 2.500 δρχ.

FACES OF EVIL: THE FIENDS



Οι αινιγματικοί "κακοί" ξαναζωντανεύουν! Ηρθε η ώρα να γίνουν γνωστές λεπτομέρειες για τον πολιτισμό, την πολιτική και τον τρόπο ζωής μερικών από τα πιο τρομακτικά (αλλά και δημοφιλή) όντα του πολυσύμπαντος. Εδώ θα μάθετε όλα όσα οι παίκτες χρειάζεται να γνωρίζουν για τους Fiends! Accessory για το Planescape, για έμπειρους έως πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 5.500 δρχ.

ELMINSTER IN MYTH DRANNOR



Είναι η συνέχεια του δημοφιλούς Elminster: The Making of a Mage. Ο νεαρός Elminster ταξιδεύει στο θρυλικό βασίλειο των elves του Cormanthyr για να μάθει τις μεθόδους και τα μαγικά τους κόντρα στην πασίγνωστη ξενοφοβία των ξωτικών.

Πολιτικές μηχανορραφίες και αλλόκοτη μαγεία αφθονούν στα χρόνια πριν από τη δημιουργία της θρυλικής πόλης του Myth Drannor.

Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο/Φεβρουάριος 1997/Τιμή 7.000 δρχ.

WARZONE

ΩΡΑ ΓΙΑ ΜΑΧΗ

Μέσα στο αχνό φως της αυγής ο λοχαγός Steiner έκανε νόημα στους άνδρες του. Χωρίς τον παραμικρό θόρυβο αυτοί απλώθηκαν μέσα στην πυκνή ζούγκλα περικυκλώνοντας τον εχθρό. Ικανοί άνδρες οι περισσότεροι, υπολείμματα της παλιάς, ένδοξης διμοιρίας του, ήταν μαζί με τον Steiner εδώ και τρία χρόνια. Κοίταξε το ρολόι του. Σε τρία λεπτά όλοι θα ήταν στη θέση τους και η σκοτεινή, γεμάτη σαπίλα, ζούγκλα της Αφροδίτης θα αντηχούσε πάλι από το θόρυβο των όπλων.

του Μίλτου Κύρκου

Οπλισε το Pantzerknacker, έκανε μια σιωπηλή ευχή να είναι στη θέση του ο απεσταλμένος της Αδελφότητας και πλησίασε στα χείλη του τη σφυρίχτρα υπερήχων. Προτού προλάβει όμως να δώσει το σύνθημα, μια τεράστια έκρηξη συγκλόνισε την περιοχή στα δεξιά του και ουρλιαχτά γέμισαν την ατμόσφαιρα. Σκιές ξεπηδούσαν από παντού και θέριζαν τους άνδρες των Bauhaus, ενώ ένα φρικιαστικό τραγούδι δονούσε την ατμόσφαιρα. "Τα καθάρματα των muawijhe" σκέφτηκε ο Steiner, ενώ έστελνε σήμα στη βάση του. "Πρέπει να συμβαίνει κάτι σημαντικό για να είναι μαζεμένοι τόσοι." Αφού έστειλε το σήμα, έβγαλε την ασφάλεια του όπλου του και χάθηκε και αυτός μέσα στη ζούγκλα. Τόσες γενιές Steiner τον κοιτούσαν από ψηλά, αλλά θα τους απογοήτευε - δεν είχε έρθει ακόμα η ώρα του...

Πράγματι, πολλά σημαντικά γεγονότα λαμβάνουν χώρα στο Warzone, το παιχνίδι που χρησιμοποιώντας μεταλλικές μινιατούρες στα 25 mm επιτρέπει την αναπαράσταση μαχών σε μια εποχή κάποια χρόνια μπροστά στο μέλλον. Τότε που η μόνη οργάνωση που θα έχει επιβιώσει θα είναι αυτή των μεγάλων εταιριών, με τους στρατούς, τις διαστημικές αποικίες, τα όπλα και την ισχύ τους. Πέντε εταιρίες μοιράζονται τις πηγές του πλούτου και μάχονται σε κάθε πλανήτη για να αποκτήσουν ακόμη καλύτερες θέσεις, ώστε να σιγουρέψουν το μέλλον τους. Καθεμία από αυτές έχει αναπτύξει ιδιαιτερότητες, κρατά ένα μέρος από την παράδοση των λαών που κατοικούσαν στις ζώνες επιρροής της και θεωρεί πως μόνο αυτή μπορεί να σώσει την ανθρωπότητα, αρκεί να αναλάβει τα ηνία χωρίς κανέναν έλεγχο.

Και να ήταν μόνο αυτό... Από τα βάθη του διαστήματος φρικιαστικά πλάσματα έκαναν αισθητή την παρουσία τους έχοντας ως αποκλειστικό σκοπό να εξαφανίσουν κάθε ανθρώπινο ίχνος από το ηλιακό σύστημα. Φανατικοί της Σκοτεινής Λεγεώνας, πλάσματα που και μόνο η όψη τους προκαλεί φρίκη, όντα που από καιρό έχουν πεθάνει, όλα ενώνουν τις δυνάμεις τους ενάντια στο ανθρώπινο είδος. Απέναντί τους, οι κατακερματισμένες δυνάμεις των εταιριών που κυνηγούν περισσότερο το κέρδος και χρησιμοποιούν πολλές φορές τη Λεγεώνα για τους σκοπούς



τους. Ο αγώνας θα είχε χαθεί προ πολλού, αν κάποια φωτισμένα μυαλά δεν παραμέριζαν τις διαφορές τους και δεν συγκροτούσαν το cartel, την πρώτη οργάνωση που μπορεί να χρησιμοποιεί δυνάμεις όλων των εταιριών ενάντια στον κοινό αντίπαλο, να εκπαιδεύει τους πανίσχυρους Doom troopers, τους πιο ικανούς και ισχυρά εξοπλισμένους πολεμιστές, και να συνεργάζεται με την Αδελφότητα, τον ορκισμένο εχθρό του Σκότους και των δυνάμεων που ξεπηδούν από αυτό. Η Αδελφότητα, μια θρησκευτική οργάνωση στην υπηρεσία του Καρδιναλίου, για πολλά χρόνια είχε ως αποκλειστικό στόχο την εκκαθάριση κάθε αιρετικού, αλλά τώρα είναι η μόνη δύναμη που χάρη στη γνώση της "Τέχνης" μπορεί να αντιμετωπίσει τις μεταφυσικές δυνάμεις της Λεγεώνας.

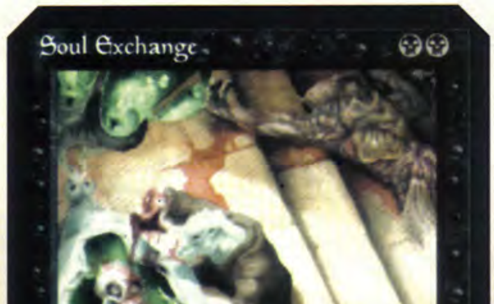
Το παιχνίδι διέπεται από απλούς και ρεαλιστικούς κανόνες που επιτρέπουν γρήγορη κίνηση, εναλλαγή στο ρυθμό του παιχνιδιού, χρήση διάφορων όπλων και στρατευμάτων ανάλογα με τον αντίπαλο κ.λπ. Οι στρατοί "αγοράζονται" με ένα σύστημα πόντων που εξασφαλίζει κατά το δυνατόν ισορροπία και οι άνδρες χωρίζονται σε διμοιρίες τριών έως επτά μοντέλων. Κάθε διμοιρία έχει αξιωματικούς και βαρύ οπλισμό, ενώ επιπλέον προστίθενται και κάποιοι ειδικοί χαρακτήρες είτε ως ήρωες είτε ως υποστήριξη. Κάθε εταιρία έχει τα δικά της χαρακτηριστικά (π.χ. οι Capitol, απόγονοι των Αμερικανών, χρησιμοποιούν κατά κόρον αεροπορική υποστήριξη και αερομεταφερόμενα στρατεύματα, ενώ οι Mishima, απόγονοι των Ιαπώνων, στηρίζονται σε τακτικές διείσδυσης και μάχης σώμα με σώμα). Οι στρατιές της Λεγεώνας του Σκότους περιλαμβάνουν ό,τι πιο αποκρουστικό, από σκελετούς και ζόμπι μέχρι θηριώδεις Isoghouls και χολεριασμένους Nepharites.

Στα θετικά του παιχνιδιού συγκαταλέγονται η ευκολία των κανόνων, το εναλλασσόμενο παίξιμο ανά διμοιρία και παίκτη, η αφθονία στρατευμάτων, οπλισμού και αντιπάλων, που επιτρέπουν μεγάλη ποικιλία στις συγκρούσεις, και οι πολύ όμορφες φιγούρες οι οποίες βαμμένες μοιάζουν ΜΕ ζωντανές. Επίσης, το γεγονός ότι οι μάχες παίζονται άριστα με 15-20 φιγούρες (και φυσικά και με πολύ περισσότερες) καθιστά το παιχνίδι οικονομικό, με αποτέλεσμα να απευθύνεται σε



περισσότερο κόσμο από άλλα που απαιτούν πιο πολλά χρήματα και χρόνο ενασχόλησης. Η εταιρία Κάισσα που το εισάγει μας πληροφόρησε ότι θα κυκλοφορήσει στα ελληνικά μέχρι το καλοκαίρι και έτσι θα υπάρχουν, επιτέλους, και ελληνικοί κανόνες για τους λάτρες των πολεμικών συγκρούσεων. Μέχρι τότε, κάθε εβδομάδα γίνονται παρουσιάσεις του στον Gamers Circle (Δεριγνύ 23) αλλά και σε όλα τα μαγαζιά της Κάισσα. Για περισσότερες πληροφορίες για δωρεάν συμμετοχή σε μια τέτοια μάχη Warzone με έτοιμες, βαμμένες φιγούρες και σκηνικά, απευθυνθείτε στο 8813990. ■

MAGIC: THE GATHERING



Πολλοί από αυτούς που ασχολούνται με τα παιχνίδια θα έχουν ακούσει για το Magic: The Gathering, το πολύ επιτυχημένο καρτοπαίχνιδο της εταιρίας Wizards of the Coast. Περισσότερες από δύο δισεκατομμύρια κάρτες magic έχουν πωληθεί σε όλο τον κόσμο και οι παίκτες του αριθμούνται σε δεκάδες χιλιάδες. Με όλη αυτή την εξάπλωση είναι φυσικό να καταβάλλεται και μια προσπάθεια ιεραρχικής συγκρότησης των παικτών με σύστημα βαθμολόγησης, ενώ ταυτόχρονα εξαπλώνονται τα τουρνουά με μεγάλα χρηματικά έπαθλα, κατά τα πρότυπα του σκακιού. Στην Ελλάδα θα διεξαχθεί στις αρχές Μαρτίου το τουρνουά πρόκρισης για τη μεγάλη συνάντηση του Παρισιού στις 11-13 Απριλίου, στην οποία τα βραβεία είναι δεκάδες χιλιάδες δολάρια. Επίσης, στο τέλος της άνοιξης διεξάγεται κάθε χρόνο και το Πανελλήνιο Πρωτάθλημα που στέλνει μερικά άτομα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα στην Αμερική με όλα τα έξοδα πληρωμένα! Για πληροφορίες απευθυνθείτε σε όλα τα καταστήματα Κάισσα.

Καλωσορίσατε για μία ακόμα φορά στη στήλη της αγαπημένης σας CompuLink. Είμαστε σίγουροι πως και αυτόν το μήνα θα βρείτε σε αυτήν αρκετά ενδιαφέροντα θέματα, καθώς, όπως θα διαπιστώσετε, θα καλύψουμε ακόμα και... θεολογικές ανησυχίες!

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ΜΙΑ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΣΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ

Ενα γράμμα προς τη στήλη μας από τον κ. Γιάννη Τιφκιτσή, δάσκαλο από την Καβάλα, σίγουρα αξίζει της προσοχής σας:

"Αγαπητό περιοδικό PC Master,

Σας γράφω αυτό το γράμμα με αφορμή τη δημοσίευση κειμένου που είχε σχέση με την Παλαιά Διαθήκη στο τεύχος Ιανουαρίου 1997, στη στήλη CompuLink. Είναι πράγματι πολύ λυπηρό, σε ένα περιοδικό που διακρίνεται για την ακρίβεια και τη σοβαρότητά του, όσον αφορά στα θέματα της Πληροφορικής, να δημοσιεύονται τέτοια αναληθή πράγματα.

Δεν είμαι εναντίον της ελεύθερης έκφρασης, αλλά σίγουρα είμαι κατά της παραπληροφόρησης. Και σίγουρα είναι παραπληροφόρηση το να ισχυρίζεται κανείς ότι οι αιμομειξίες και τα διάφορα σκάνδαλα που περιγράφονται στην Παλαιά Διαθήκη (που όντως υπάρχουν), συνέβησαν κατόπιν θεϊκής εντολής!

Ο συντάκτης σας έχει διαβάσει την Παλαιά Διαθήκη; Αμφιβάλλω, γιατί αν τη μελετούσε προσεκτικά (π.χ. το αντίστοιχο κεφάλαιο στη Γένεση), θα διαπίστωνε ότι ο Λωτ ήρθε σε αιμομειξία με τις κόρες του χωρίς να το θέλει, αφού οι ίδιες τον μέθυσαν ενώ κοιμόταν, δηλαδή τον εξαπάτησαν. Και σίγουρα αυτό συνέβη χωρίς τη θεϊκή εντολή.

Πιστεύω ότι σε τέτοια μεγάλα και σοβαρά θέματα χρειάζεται περισσότερη προσοχή και ενημέρωση. Στο κάτω-κάτω, νομίζω ότι υπάρχουν οι αρμόδιοι για να ασχοληθούν με αυτό το θέμα (θεολόγοι, ερμηνευτές κ.λπ.) και όχι ένα περιοδικό για computers. "Τι ζητάει η αλεπού στο παζάρι;"

Προς αποκατάσταση της αλήθειας και για λόγους δικαιοσύνης, ελπίζω σε δημοσίευση της επιστολής.

ΥΓ. Σαν γνήσιος adventure gamer, δίνω τα συγχαρητήριά μου στον κ. Τσουρινάκη".





Αγαπητέ κύριε Τιφκιτσή,

Δημοσιεύουμε όπως βλέπετε την επιστολή σας, αν και γράφτηκε στις 20 Φεβρουαρίου, ελάχιστες δηλαδή ημέρες πριν από το "κλείσιμο" του τεύχους. Θα μας επιτρέψετε όμως να κάνουμε μερικά σχόλια.

Καταρχήν, θα θέλαμε να εκφράσουμε τη λύπη μας για το γεγονός πως ένας δάσκαλος δεν γνωρίζει (ή μήπως ηθελημένα αγνοεί;) τη σημασία των εισαγωγικών σε ένα κείμενο. Αν ξαναδιαβάσετε, προσεκτικότερα αυτήν τη φορά, τη στήλη "Νέες Διασκέψεις" στο τεύχος Ιανουαρίου, θα διαπιστώσετε πως τα γραφόμενα δεν αποτελούν απόψεις του συντάκτη του άρθρου, αλλά του συντονιστή της διάσκεψης "Διαθήκη" στην CompuLink, ο οποίος έχει το ψευδώνυμο heraclit. Δοθείσης της ευκαιρίας, θα θέλαμε να ξεκαθαρίσουμε πως τα αναγραφόμενα στις "Νέες Διασκέψεις" αποτελούν ακριβή μεταφορά όσων οι ίδιοι οι συντονιστές των διασκέψεων της CompuLink αναφέρουν στα μηνύματά τους, εξηγώντας τους σκοπούς των conferences και θέτοντας το πλαίσιο συζήτησης. Εμείς φυσικά και δεν είμαστε θεολογικό περιοδικό (μόνο ο Πατρίκος έχει μία Αγία Γραφή στο γραφείο του για να προφυλάσσεται από τις κατάρες των συντακτών), δεν θα μπορούσαμε όμως να λογοκρίνουμε μια άποψη, κάτι που, εξάλλου, δεν κάναμε και με τη δική σας.

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Αρκετές ήταν και αυτόν το μήνα οι νέες διασκέψεις στην CompuLink. Ας περάσουμε όμως να δούμε τι λένε γι' αυτές οι ίδιοι οι δημιουργοί τους.

Ονομα διάσκεψης: bowling
Συντονιστής: drdeath

"Καλώς ήρθατε στη νέα αυτή διάσκεψη με θέμα το άθλημα του bowling... Ελπίζω πως δεν υπάρχει όμοιά της στο δίκτυο και δεν έκανα καμία γκάφα...!! :)

Ευελπιστώ να αποκτήσουμε σύντομα μέλη με ενδιαφέρον για το συγκεκριμένο παιχνίδι και να γίνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα meetings με σκοπό την καλύτερη εμπέδωση του αθλήματος, αλλά και την ψυχαγωγία μας! Από τώρα αισθάνομαι την υποχρέωση να πληροφο-

ρήσω τους μελλοντικούς συμμετέχοντες στην conference, πως είναι μία διάσκεψη ανοικτή, δεν έγινε κανένα add par, η δημιουργία της διάσκεψης ανακοινώθηκε στην confs, είναι όλοι ευπρόσδεκτοι και πως, αν μελλοντικά διαπιστώσω την αποτυχία της, θα προχωρήσω σε 'terminate'..."

Ονομα διάσκεψης: tavli
Συντονιστής: skal

"Σκέφτηκα ότι πράγματι είναι παράδοξο που δεν υπάρχει μια διάσκεψη για το τάβλι στην clink και έτσι αποφάσισα να τη δημιουργήσω. Είπα να της δώσω και ελληνικό όνομα, μια και τα ελληνικά ονόματα διασκέψεων σπανίζουν τελευταία, δυστυχώς όμως ένα λάθος της τελευταίας στιγμής επέβαλε τελικά την ονομασία με αγγλικούς χαρακτήρες. Ενας ακόμα λόγος που την έφτιαξα είναι ότι τελευταία επισκέπτομαι αρκετά συχνά τον International Backgammon Server...

Η διάσκεψη λοιπόν αυτή μπορεί να αποτελέσει ένα forum για το παιχνίδι, να δώσει την ευκαιρία για συναντήσεις σε διεθνείς servers (ή και ζωντανά τουρνουά), καθώς και για την εξέταση της δυνατότητας δημιουργίας κάποιου τοπικού server (είτε αυτόνομου είτε μέσω του GameNet)".

Ονομα διάσκεψης: diablo
Συντονιστής: mits1

"Γεια σας. Ελπίζω αυτή η διάσκεψη, που είναι μέσα στην τρέλα της εποχής (που ονομάζεται DIABLO!!!), να καλύψει όλα τα προβλήματα που υπάρχουν γύρω από το παιχνίδι, καθώς και τυχόν απορίες ώστε να βοηθήσουμε ο ένας τον άλλο και να μπορεί να βρει κάποιος ό,τι αρχείο έχει σχέση με το παιχνίδι (patch, crack ή οτιδήποτε άλλο)... Επίσης, θα υπάρχει δυνατότητα να κλείνονται κάποιες συναντήσεις μέσω του GameNet για on-line παιχνίδια, που είναι πραγματικά μια εκπληκτική εμπειρία.

Η διάσκεψη έγινε για το λόγο ότι το Diablo δεν είναι παιχνίδι που το τελειώνεις και λες "γιατί να το ξαναπαίζω, αφού θα είναι το ίδιο"; Οι περισσότεροι ξέρετε ότι επειδή δεν είναι ποτέ το ίδιο, αλλάζουν τα πάντα κάθε φορά που παίζει κάποιος, όσο έμπειρος και αν είναι. Κανείς δεν μπορεί να πει ότι τα είδε όλα. ΚΑΝΕΙΣ! Να μην αναφερθώ στο multiplayer option του παιχνιδιού, γιατί εκεί θα απολαύσετε μια φανταστική εμπειρία και σίγουρα ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι από άποψη αισθητικής και καινούριων θεμάτων.

Πιστεύω να γίνει η διάσκεψη ένα μέρος που θα μαζέψει όλους εμάς, πωρωμένους και μη, σε έναν χώρο, χωρίς να είμαστε σκόρπιοι από εδώ και από κει. Η βοήθεια προς τον καινούριο παίκτη που ψάχνει να βρει τι γίνεται, θα είναι πράγματι πολύτιμη."

Ονομα διάσκεψης: nba
Συντονιστής: original

"Ναι, όντως είναι γεγονός. Μετά από πολύ καιρό (κανένα τρίμηνο περίπου), αποφάσισα την επαναλειτουργία της διάσκεψης NBA, ελπίζοντας ότι αυτήν τη φορά, με περισσότερο μεράκι και μεγαλύτερη ωριμότητα, θα αντεπεξέλθω στις απαιτήσεις ενός τέτοιου εγχειρήματος. Πιστεύω πως αυτή τη φορά θα καταφέρω να ανταποκριθώ στις προσδοκίες σας, και η διάσκεψη θα αποτελέσει μια ικανοποιητική προσπάθεια ενημέρωσης όσων τυχόν ενδιαφέρονται για το αμερικανικό μπάσκετ και το μαγικό του κόσμο. Τα υπόλοιπα, στο άμεσο μέλλον."

Εφτασε όμως, φίλοι μας, για μία ακόμα φορά, η ώρα του αποχαιρετισμού. Αφού, πρώτα, καλωσορίσουμε τον Γιάννη Ζέππο (razor) στο προσωπικό του Τμήματος Εξυπηρέτησης Συνδρομητών της CompuLink, σας ευχόμαστε να απολαύσετε τον ερχομό της άνοιξης και ανανεώνουμε το ραντεβού μας σε έναν ακριβώς μήνα! ■

ΟΙ ΕΠΑΡΧΙΑΚΟΙ ΚΟΜΒΟΙ ΤΗΣ COMPULINK

Μια και οι κόμβοι της CompuLink έχουν πληθύνει αρκετά τον τελευταίο καιρό, νομίζω πως είναι χρήσιμη μια αναφορά στα τηλέφωνα όπου μπορείτε να απευθύνεστε (voice) προκειμένου να... δικτυωθείτε, σε όποιο μέρος της Ελλάδας κι αν βρίσκεστε. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ	0841-22511/23242
ΑΓΡΙΝΙΟ	0641-59890
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ	0551-33146
ΑΡΓΟΣ	0751-67534, 61572
ΑΡΙΔΑΙΑ	0384-23208, 21222, 23633
ΑΡΤΑ	0681-72584
ΒΕΡΟΙΑ	0331-23202
ΒΟΛΟΣ	0421-23923
ΗΡΑΚΛΕΙΟ	081-237747
ΘΗΒΑ	0262-80110
ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ	0842-25556
ΙΩΑΝΝΙΝΑ	0651-73775
ΚΑΒΑΛΑ	051-837375, 220837
ΚΑΛΑΜΑΤΑ	0721-90636
ΚΑΡΔΙΤΣΑ	0441-75344
ΚΑΤΕΡΙΝΗ	0351-28507, 73401
ΚΕΡΚΥΡΑ	0661-40183, 40179
ΚΟΖΑΝΗ	0461-29210, 24529
ΚΟΡΙΝΘΟΣ	0741-84906, 83448
ΛΑΜΙΑ	0231-31524
ΛΑΡΙΣΑ	041-622167
ΛΙΒΑΔΕΙΑ	0261-27694
ΜΕΓΑΡΑ	0296-25953
ΜΥΤΙΛΗΝΗ	0251-28791
ΝΑΟΥΣΑ	0332-29150
ΞΑΝΘΗ	0541-77046, 29606
ΠΑΤΡΑ	061-225323, 623600
ΠΡΕΒΕΖΑ	0682-61134
ΡΕΘΥΜΝΟ	0831-57307
ΡΟΔΟΣ	0241-74000
ΣΕΡΡΕΣ	0321-20551
ΤΡΙΚΑΛΑ	0431-75757, 33306
ΤΡΙΠΟΛΗ	071-233072, 225151
ΦΛΩΡΙΝΑ	0385-25809
ΧΑΛΚΙΔΑ	0221-88111
ΧΙΟΣ	0271-44283, 43894

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Πιο κοντά στα μυστικά της Visual Basic

Είναι βέβαιο ότι η επιλογή της εκάστοτε γλώσσας προγραμματισμού γίνεται με κριτήριο αφ' ενός τη δυνατότητά της να προσφέρει τα απαραίτητα κάθε φορά εργαλεία για τη δημιουργία των εφαρμογών μας και αφ' ετέρου την αποτελεσματικότητά της. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια του προγραμματισμού, συχνά φθάνουμε σε σημεία που η γλώσσα της επιλογής μας αδυνατεί να μας καλύψει. Ετσι, τις περισσότερες φορές ψάχνουμε για διάφορα τρικ προκειμένου να ξεπεράσουμε τα εν λόγω προβλήματα και να εξασφαλίσουμε τη φιλικότητα και ταχύτητα των προγράμμάτων μας.

Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

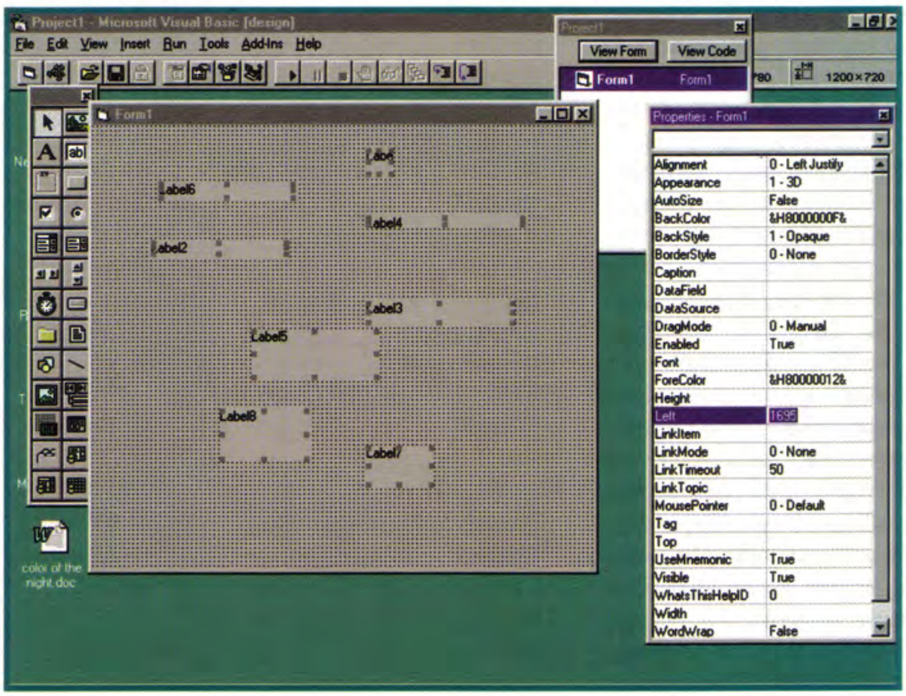
Σε αυτό το τεύχος δεν θα αναλύσουμε μόνο ένα θέμα, αλλά θα αναφερθούμε σε διάφορα που κατά καιρούς σας έχουν απασχολήσει και για την επίλυση των οποίων έχετε ζητήσει τη συνδρομή της στήλης. Το πρώτο που θα εξετάσουμε αφορά στο αντικείμενο του εκτυπωτή, το οποίο έχει ταλαιπωρήσει τους πάντες και ειδικότερα όσους δουλεύουν την έκδοση 3.0.

PRINTER OBJECT

Οπως έχει αποδειχθεί, το αντικείμενο του εκτυπωτή της Visual Basic 3 είναι δύσκολο στο χειρισμό και πολλές φορές προκαλεί αρκετά προβλήματα. Στη συνέχεια θα παρακολουθήσουμε από κοντά τη συγκεκριμένη κατάσταση, παράλληλα με τις βελτιώσεις που συνοδεύουν την έκδοση 4.0.

Επιφανειακά βλέπουμε ότι η χρήση του είναι ιδιαίτερα ωφέλιμη. Ωστόσο, τα προβλήματα ξεκινάνε μόλις επιλέξουμε εκτύπωση από printer διαφορετικό του προκαθορισμένου. Αυτό που περιορίζει το αντικείμενο είναι το δέσιμό του με το Common Dialog Control, που είναι και ο μόνος τρόπος αλλαγής εκτυπωτή μέσα από τη γλώσσα. Το συγκεκριμένο γεγονός μπορεί αφ' ενός να παρέχει τη δυνατότητα στο χρήστη να αλλάξει τις προτιμήσεις του μέσα από το εν λόγω control, αφ' ετέρου αυτές οι αλλαγές αποθηκεύονται και μέσα στο Control Panel των Windows. Αυτός, άλλωστε, είναι ο λόγος για τον οποίο δεν είναι σωστό να αλλάζουμε συνεχώς τα δεδομένα στο σετάρισμα κάθε εκτυπωτή.

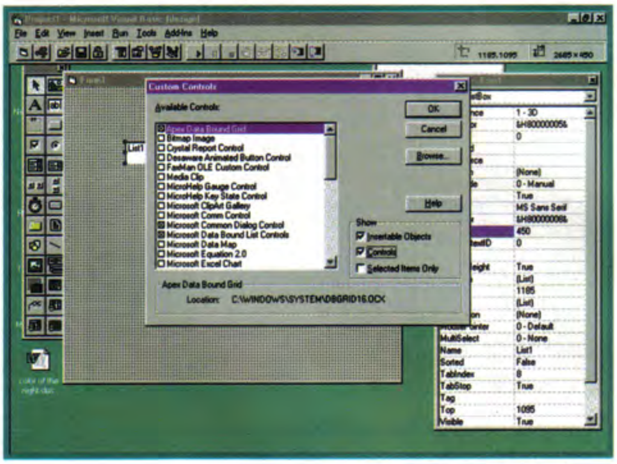
Είναι γενικά παραδεκτό το ότι οι εφαρμογές σας δεν πρέπει να πειράζουν τα βασικά στοιχεία του εκτυπωτή, παρά μόνο στην περίπτωση που αυτός είναι ο σκοπός τους. Προκειμένου να ξεπεράσετε αυτούς τους περιορισμούς, καλό θα είναι να καταφύγετε στη λύση των API calls. Θα πρέπει, πρωτίστως, να πάρετε τις απαραίτητες πληροφορίες από το win.ini αρχείο και, α-

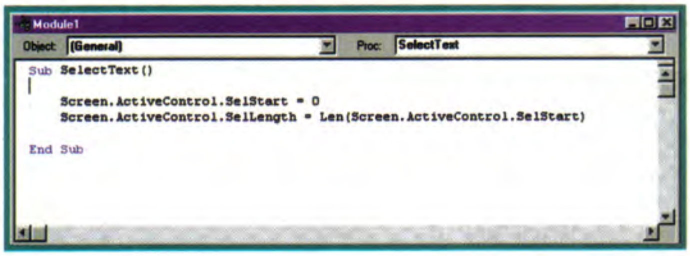


Η στήλη Programming θέλει να σας ευχαριστήσει για την ανταπόκριση και συμμετοχή σας στη δημιουργία και βελτίωσή της. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη: "Για τη στήλη Programming" ή ακόμα και με e-mail στη διεύθυνση: beastie@compulink.gr, με θέμα: "Visual Programming". Σχόλια, παρατηρήσεις, ερωτήσεις αλλά και δικά σας κομμάτια με κώδικα που αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής και ίσως δημοσιευθούν από αυτή τη -δική σας- στήλη είναι ευπρόσδεκτα. Εξάλλου, μπορείτε να μας στείλετε μέσω Internet ακόμη και προγράμματά σας, τα οποία θα επιθυμούσατε να συμπεριληφθούν στο CD-ROM του περιοδικού. Μη διστάσετε να το κάνετε σκεπτόμενοι ότι δεν θα είναι "τόσο" καλά. Απλώς τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε σημαντικά προβλήματα άλλων φίλων-αναγνωστών.

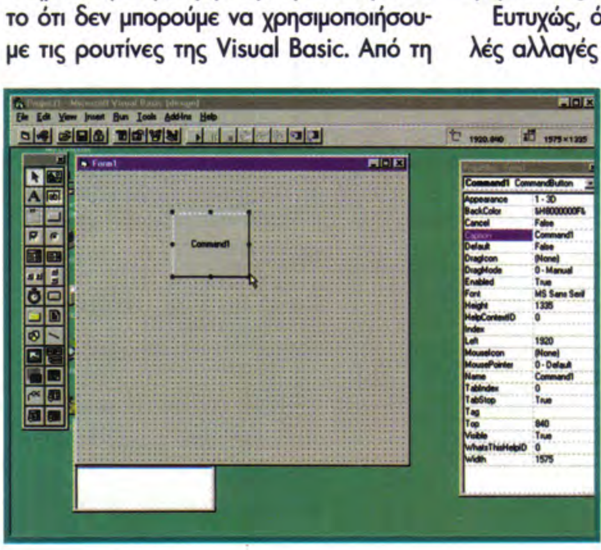
φού τις αποθηκεύσετε, να κάνετε τις παρεμβάσεις σας ώστε να αλλάξετε το configuration του εκτυπωτή. Για να το επιτύχετε αυτό, θα πρέπει να δηλώσετε μία δομή -την DEVMODE- που περιλαμβάνει μεταβλητές για τα στοιχεία του εκτυπωτή (πηγή χαρτιού, χρώματα, orientation χαρτιού κ.ά.). Με το συνδυασμό των στοιχείων του win.ini και του DEVMODE οι εκτυπώσεις μας δεν θα συναντήσουν εμπόδια. Το πρόβλημα στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι το ότι δεν μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις ρουτίνες της Visual Basic. Από τη στιγμή που ξεκινήσαμε με τα Windows API θα πρέπει να μείνουμε σε αυτά.

Για παράδειγμα, για να στείλουμε κάποιο κείμενο στον εκτυπωτή, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε την TextOut συνάρτηση, η οποία όμως προϋποθέτει τη δημιουργία δικού μας font με την CreateFontIndirect. Για τα γραφικά, βέβαια, υπάρχουν άλλες συναρτήσεις όπως οι CreatePen, MoveTo και LineTo, ενώ για την εκτύπωση bitmaps και metafiles η εργασία γίνεται ακόμα πιο πολύπλοκη και η ανάλυσή της θα απαιτούσε πλήθος σελίδων από την παρούσα στήλη... Εξάλλου, στη χρήση δύσκολων συναρτήσεων για την εκτύπωση θα πρέπει να λάβουμε υπόψη και τον κίνδυνο που διατρέχουμε με τα γνωστά και πολύ ενοχλητικά general protection faults. Ετσι, αναρωτιόμαστε αν αυτή η διαδικασία αξίζει να γίνει μόνο και μόνο προκειμένου να έχουμε τη δυνατότητα εκτύπωσης σε πολλούς διαφορετικούς εκτυπωτές.

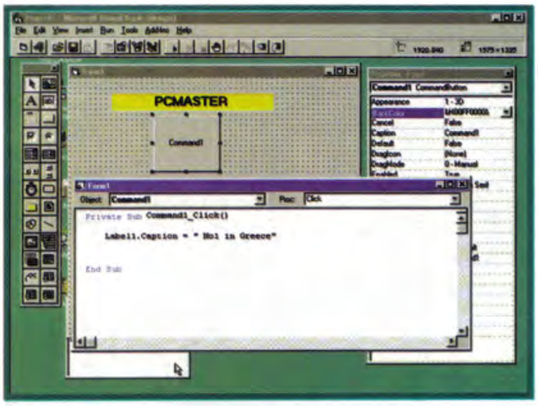




Ευτυχώς, όμως, η Microsoft έκανε πολλές αλλαγές στο αντικείμενο του εκτυπωτή και πλέον μπορούμε πολύ πιο εύκολα να αλλάζουμε printer κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του προγράμματός μας. Αρχικά, αναφέρουμε ότι έχουν προστεθεί αρκετές νέες ιδιότητες (properties) που μας επιτρέπουν να διαβάσουμε, αλλά και να ορίσουμε τις προτιμήσεις μας για την εκτύπωση και, το κυριότερο, μας δίνεται η δυνατότητα να κάνουμε χρήση των collections. Τι είναι τα collections; Μα, ακριβώς αυτό που δηλώνει η ίδια η λέξη: μία λίστα όλων των εκτυπωτικών συσκευών που έχουν δηλωθεί στα Windows. Εχουμε, δηλαδή, μία λίστα που ξεκινά από το Printers(0) και καταλήγει στο Printers(Printers.Count-1). Με τη γνωστή ανάθεση που γίνεται με τη set, μπορούμε να δηλώσουμε για εκτυπωτή όποιον θέλουμε, απλώς δίνοντας SET Printer = Printers(i). Αυτό γίνεται εύκολα με πράγματι λίγες γραμμές κώδικα και είναι αναγαία η χρήση του win.Ini και κάποιων κλήσεων API. Βέβαια, είναι



Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε αναφέρει ότι στο παρόν θα βρείτε τα patches για το control DBGrid της APEX που έρχεται μαζί με την έκδοση 4 της Visual Basic. Τα τελευταία patches είναι οι εκδόσεις 1.0d για την 16-bit αλλά και για την 32-bit γλώσσα. Για την πρώτη περίπτωση έχουμε το αρχείο TDBGS16.ZIP και για τη δεύτερη το TDBGS32.ZIP, που έχουν δικά τους προγράμματα εγκατάστασης και ένα εντυπωσιακό Add-In για τη μετατροπή των παλιών εφαρμογών σας στο καινούριο control. Βέβαια, για την αλλαγή αυτή δεν απαιτείται καμία τροποποίηση στον κώδικα τον οποίο έχετε συνδέσει με το ίδιο το control. Τα δύο ανωτέρω αρχεία θα βρείτε στο CD-ROM του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας.

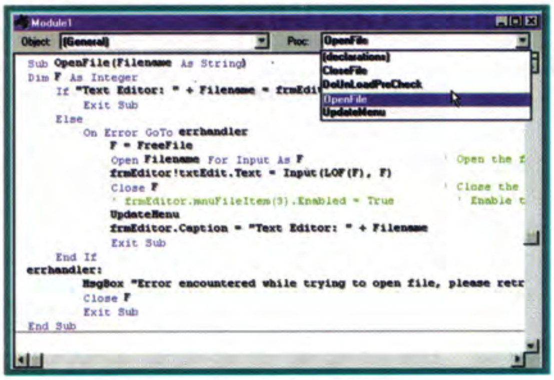


σημαντικό να αναφέρουμε ότι το σύνολο των στοιχείων, τα οποία προηγουμένως είδαμε πως μπορούμε να αλλάξουμε με τη δομή DEVMODE και τα API, μπορούμε να γίνουν αντικείμενο επεξεργασίας μας με τις νέες ιδιότητες του αντικειμένου. Θα πρέπει να ξέρετε ότι δεν λειτουργούν όλες οι ιδιότητες με όλους τους εκτυπωτές, κάτι το οποίο έχει να κάνει με τις συσκευές και όχι με τα Windows ή τη Visual Basic. Για παράδειγμα, δεν μπορούμε να δώσουμε ColorMode σε ασπρόμαυρο εκτυπωτή. Το μεγάλο κέρδος μας, βέβαια, είναι το ότι δεν κάνουμε καμία αλλαγή στα settings του εκτυπωτή στο Control Panel. Τι γίνεται, όμως, με τα Dialog Boxes; Είναι ένα θέμα που έχει κάνει και εμάς να απορούμε. Η χρήση τους μας επιτρέπει αλλαγές στα settings των Windows, ενώ υπάρχει και μία ειδική "σημαία" που καθορίζει οι αλλαγές να μην αποθηκευτούν εκεί. Δυστυχώς, οι αλλαγές αυτές δεν αποθηκεύονται ούτε στο αντικείμενο του εκτυπωτή. Μπορείτε να βρείτε τη λύση των dialog boxes με τη χρήση των API, ενώ πολλές πληροφορίες μπορείτε να πάρετε από το MSDN που υπάρχει στο CD της Visual Basic 4.0.

Γενικά, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το αντικείμενο του εκτυπωτή της Visual Basic 4, μολονότι δεν είναι τέλειο, δίνει λύσεις σε πολλά από τα προβλήματα που είχαμε χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο της έκδοσης 3.

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ VARIANTS

Ενα από τα μεγαλύτερα ατού της Visual Basic είναι η χρήση μεταβλητών τύπου variant. Αυτή μας επιτρέπει να δηλώσουμε κάποιες μεταβλητές που δεν ξέρουμε τι τύπο θα πάρουν και έτσι να γλιτώσουμε από τα λάθη "type mismatch". Σύμφωνα με τις γνώσεις μου, ένας τέτοιος τύπος μεταβλητής υπάρχει μόνο σε αυτή τη γλώσσα και ίσως θα μπορούσαμε να τον αναφέρουμε ως μεταβλητή χωρίς τύπο. Μπορούμε απλώς να δώσουμε τιμές από σχεδόν όλους τους εσωτερικούς τύπους μεταβλητών όπως: Byte, Integer, Float, Double, Date, Long κ.λπ.



Από εκεί και πέρα, η Visual Basic αναλαμβάνει τις λεπτομέρειες. Μία σκέψη που θα σας περνά από το μυαλό είναι η χρήση αυτού του τύπου σε σχεδόν όλες τις περιπτώσεις, ώστε να μη νοιάζεστε για τα δεδομένα και τους τύπους αυτών. Η ίδια η Microsoft ίσως προσανατολίζεται στο ίδιο σκεπτικό, αφού έχει τον τύπο variant ως τύπο εξ ορισμού για όλες τις μεταβλητές. Σίγουρα αυτό είναι ένα μεγάλο λάθος που θα πρέπει να προσέξουμε όταν προγραμματίζουμε.



Οπως είναι λογικό, καθετί που μας προσφέρεται έχει και τα αρνητικά του στοιχεία. Το πρώτο αρνητικό έχει να κάνει με τη μνήμη. Ο variant κρατά 16 bytes, αν περιέχει μία αριθμητική τιμή, δηλαδή 8 περισσότερα από τον Currency και 15 από τον Byte. Αν κρατά δεδομένα αλφαριθμητικά, ο variant χρειάζεται 22 bytes συν το μέγεθος του string - δηλαδή, 12 bytes περισσότερα από τον κλασικό τύπο του string. Αν υπολογίσετε τα νούμερα αυτά σε μία εφαρμογή που περιέχει μεγάλους πίνακες, θα δείτε ότι οι διαφορές είναι τεράστιες σε θέμα μνήμης.

> Στο προηγούμενο τεύχος του PC Master είχαμε δει το TX-Text Control. Τώρα μπορείτε και εσείς να πάρετε μια γεύση από αυτό το control με το demo που σας προσφέρουμε στο CD-ROM του τρέχοντος τεύχους. Είναι το TXDEMO.ZIP που περιλαμβάνει μία "light" έκδοση του control αλλά και πολλά παραδείγματα.

Το δεύτερο αρνητικό στοιχείο των variants είναι η απόδοσή τους. Για αυτό το θέμα, οι πληροφορίες που παίρνουμε από τα βιβλία της γλώσσας είναι ελάχιστες και γι' αυτό θα πρέπει να κάνουμε τα δικά μας tests. Για να γίνει η μέτρηση δεν θα χρησιμοποιήσουμε την Timer(), διότι μας επιστρέφει τα δευτερόλεπτα που έχουν περάσει από τα μεσάνυχτα. Η ορθότητα των δοκιμών εξασφαλίζεται με την επίτευξη υψηλότερης ακρίβειας. Συνεπώς, θα κάνουμε χρήση ενός API του TimeGetTime που βρίσκεται στο DLL "WINMM.DLL". Σημειωτέον ότι δουλεύει μόνο στην 32-bit Visual Basic, όπου σε ένα module γράφετε τη δήλωση:

```
Declare Function TimeGetTime Lib
"winmm.dll" () As Long
```

σε μία γραμμή.

Για να δείτε το χρόνο εκτέλεσης γράφετε:

```
Arxh= TimeGetTime()
'κωδικας για μέτρηση
Diarkeia= TimeGetTime()- Arxh
```

Επειδή, βέβαια, η συνάρτηση αυτή μας επιστρέφει milliseconds, θα πρέπει οι λειτουργίες να εκτελεστούν σε loops πάνω από 100.000 φορές. Ακόμη, ε-

πειδή και το ίδιο το loop αλλάζει από περιπτώσεις σε περιπτώσεις, θα πρέπει να κάνουμε και εκτέλεση του συγκεκριμένου loop - αλλά εντελώς άδειου- προκειμένου να βρούμε τη διαφορά. Για τις μετρήσεις χρησιμοποιήσαμε τρία πράγματα. Σε σχέση με τον τύπο DOUBLE κάναμε μετρήσεις πολλαπλασιασμού και διαίρεσης και ακόμα πρόσθεσης και αφαίρεσης. Σε σχέση με τον τύπο string κάναμε συνδέσεις (concatenations). Τα αποτελέσματα, τα οποία μπορείτε να δείτε καθαρά στον πίνακα σύγκρισης μεταβλητών βέβαια, δικαίωσαν τις αρχικές σκέψεις μας.

Ακόμα, στην τελευταία έκδοση υπάρχουν δύο μορφές για ίδιες συναρτήσεις, μία με $ στο τέλος και μία χωρίς. Οι πρώτες έχουν ως όρισμα τύπο string και επιστρέφουν string, ενώ οι δεύτερες παίρνουν ορίσματα variants και επιστρέφουν variants. Αυτές είναι οι Mid, Left, Trim κ.λπ. (τα αποτελέσματα παρουσιάζονται στον πίνακα σύγκρισης συναρτήσεων).

Βέβαια, όλα όσα σας παρουσιάσαμε δεν σημαίνουν ότι δεν θα πρέπει να χρησιμοποιείτε τον τύπο variant, αλλά ότι -αντιθέτως- θα πρέπει να γίνεται η χρήση του σε περιπτώσεις που οι τύποι των δεδομένων σας δεν είναι και τόσο σίγουροι και όταν ο βαθμός στον οποίο πραγματοποιείται αυτή η χρήση είναι μικρός και συνετός.



ΤΕΧΝΙΚΑ TIPS ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

1. Στο design μιας φόρμας, όταν θέλουμε να τοποθετήσουμε πολλά ίδια αντικείμενα στο ίδιο αριστερό ή πάνω σημείο, μπορούμε να τα επιλέξουμε όλα και κατόπιν να μεταβούμε στη φόρμα των ιδιοτήτων και να κάνουμε τριπλό κλικ στο όνομα της ιδιότητας (π.χ. left), ώστε όλα τα αντικείμενα να πάρουν την τιμή του πρώτου. Αυτό, βέβαια, δεν συμβαίνει με όλες τις ιδιότητες, αλλά κυρίως με αυτές που έχουν να κάνουν με την εμφάνιση των controls.

2. Στη Visual Basic 4 μπορούμε να έχουμε optional παραμέτρους σε διαδικασίες που δημιουργούμε. Για παράδειγμα, Function Test1(Optional SomeVar as Variant) as Boolean.

Μέσα στη συνάρτηση μπορούμε με την IsMissing να καταλάβουμε την ύπαρξή της ή όχι και έτσι να καλέσουμε την ανωτέρω συνάρτηση χωρίς παράμετρο. Δηλαδή,

```
If Test1 then
...
Endif
```

3. Σε πολλές εφαρμογές έχετε δει να μαρκάρεται το περιεχόμενο ενός textbox, όταν μπαίνουμε σε αυτό. Αυτό γίνεται εύκολα με την ακόλουθη Function:



```
Sub SelectText ()
  Screen.ActiveControl.SelStart = 0
  Screen.ActiveControl.SelLength =
    Len(Screen.ActiveControl.text)
End Sub
```

Αν σε κάθε Text Box βάλουμε στο event GotFocus την εντολή SelectText, έχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

4. Το For..Next μπορεί να εκτελεστεί λίγο πιο γρήγορα, αν στη δήλωση του Next δεν βάλουμε το μετρητή - δηλαδή, τη μεταβλητή που ελέγχει το FOR. Αν, βέβαια, δεν θέλετε από τον κώδικά σας να λείπει η μεταβλητή ώστε να είναι ευανάγνωστος, μπορείτε να τη γράψετε με τη μορφή σχολίου.

5. Αντί να χρησιμοποιείτε σταθερές τύπου string, είναι καλύτερο να έχετε μεταβλητές ίδιου τύπου που παίρνουν τιμές στην εκκίνηση της εφαρμογής σας.

6. Αν χρησιμοποιείτε ένα Tab στην εφαρμογή σας και θέλετε ο χρήστης να μπορεί να μετακινείται μέσα στα πεδία της μίας σελίδας και όχι να χάνεται ο cursor σε αντικείμενα άλλης, μπορείτε να δώσετε την τιμή false στην ιδιότητα TabStop των αντικειμένων που δεν βρίσκονται στη σελίδα που βλέπετε. Βέβαια, θα πρέπει αντίστοιχα να δίνετε true στο αντίστοιχο property των αντικειμένων της εμφανιζόμενης σελίδας.

7. Γίνεται Swap δύο μεταβλητών τύπου integer χωρίς τη χρήση μίας τρίτης βοηθητικής; Ναι, αρκεί το άθροισμα των δύο να μην ξεπερνά το όριο του integer (32K). Απλώς λέμε:

```
A = A + B
B = A - B
A = A - B
```

■

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Λειτουργία	Διαφορές
Concatenation	Το String περίπου 27% πιο γρήγορο.
Πρόσθεση/Αφαίρεση	Το Double περίπου 78% πιο γρήγορο.
Πολλαπλασιασμός/Διαίρεση	Το Double περίπου 71% πιο γρήγορο.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΣΥΓΚΡΙΣΗΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΩΝ

Συνάρτηση	Χρόνος String	Χρόνος Variant	% πιο γρήγορο String (περίπου)
MID	510	2036	74,90
RIGHT	170	1698	90
LEFT	163	1718	90
TRIM	290	1850	85
STR	4102	4296	4
CHR	226	425	47

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΕΝΑΣ GAMER ΜΕ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας τρομερά φανατικός αναγνώστης σου, από την ημέρα που σε πρωτοπήρα, τον Μάιο του 1996 (τεύχος 73). Εχω στην κατοχή μου έναν 486DX2/66, 36MB RAM, 400MB HD, SVGA έγχρωμη οθόνη, CD-ROM 8x, Sound-Blaster 16. Το σύστημά μου τείνει να θεωρηθεί αρχαίο, γι' αυτό ελπίζω σύντομα σε αναβάθμιση.

Αλλά ας περάσω στα ερωτήματά μου:

1. Θέλω τη συμβουλή σου για το τι επεξεργαστή να προτιμήσω: έναν Pentium της Intel ή έναν Cyrix ο οποίος μπορεί να είναι αρκετά φθηνότερος και γρηγορότερος;

2. Πρότεινέ μου έναν καλό σκληρό δίσκο (σε καλή αναλογία χρήματα-ποιότητα) για να αγοράσω.

3. Γιατί όταν αναφέρεστε σε κάποια καινούρια παιχνίδια μέσα από τα reviews σας δεν μας λέτε πάντοτε πόσα CDs περιλαμβάνουν;

4. Μήπως γίνεται να ξαναδημοσιεύσετε στη στήλη Hints & Tips το κόλπο για το Wing Commander IV, λίγο όμως πιο αναλυτικά, γιατί με το WC4-CHICKEN δεν πέτυχα τίποτα;

ΥΓ. 1: Συγγνώμη αν σε κούρασα!!!

ΥΓ. 2: Θερμότατη παράκληση να με εισακούσετε και να απαντήσετε τουλάχιστον στο ερώτημα 4 για το Wing Commander.

ΥΓ. 3: Συγχαρητήρια στον κύριο Τσουρινάκη. Εχει "ξελασπώσει" πολλούς απελπισμένους gamers.

ΥΓ. 4: Φυσικά θα ήμουν πολύ ευτυχισμένος αν έβλεπα το γράμμα μου δημοσιευμένο, γιατί σου γράφω πρώτη φορά.

Με εκτίμηση,
Σάκης Γαβριηλίδης

Αγαπητέ Σάκη,
Θα εντείνουμε τις προσπάθειές μας ώστε να σε φανατίζουμε όσο γίνεται περισσότερο!

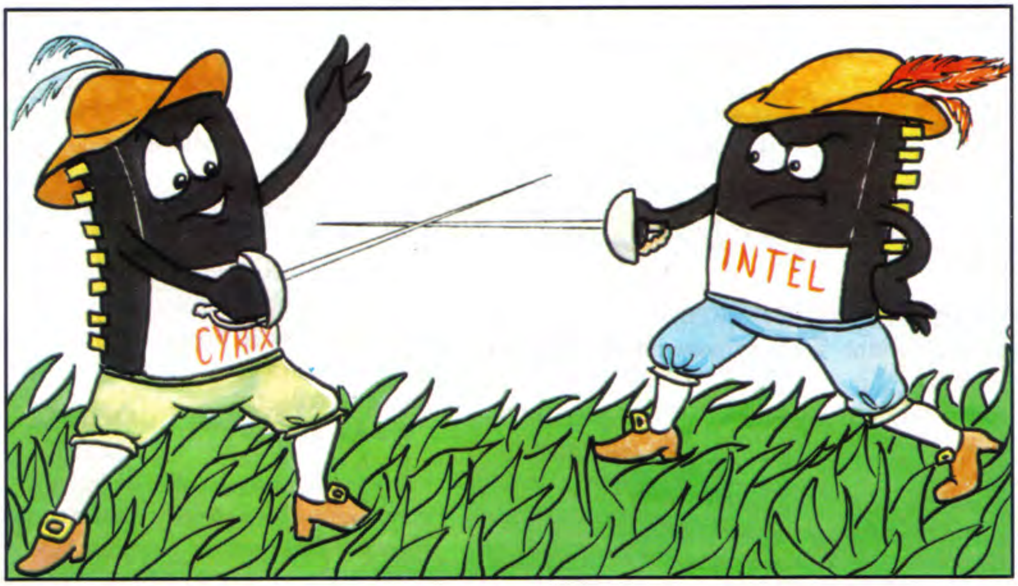
Ας περάσουμε τώρα στις απαντήσεις σου:

1. Από οικονομικής άποψης, θα σου προτείναμε τον Cyrix, αφού, όπως και εσύ αναφέρεις, είναι φθηνότερος και ταχύτερος από έναν αντίστοιχο Intel επεξεργαστή της ίδιας συχνότητας λειτουργίας. Θα πρέπει όμως να προσέξεις το συνδυασμό motherboard-επεξεργαστή για να αποφύγεις κάποια προβλήματα ασυμβατότητας.

2. Θα σου προτείναμε να στραφείς προς τον Caviar της Western Digital ή τον Fireball της Quantum. Μπορεί οι τιμές τους να είναι λίγο τσιμπημένες σε σχέση με άλλες μάρκες και μοντέλα, αλλά σου παρέχουν ταχύτητα, αξιοπιστία και υποστήριξη που δύσκολα θα βρεις σε άλλους κατασκευαστές.

3. Εχει καμία σημασία αν κάποιο παιχνίδι έρχεται σε ένα ή σε δέκα CDs; Αν όμως σας ενδιαφέρει τόσο πολύ, μπορούμε να σας δίνουμε αυτή την πληροφορία.

4. Ο συντάκτης της στήλης ενημερώθηκε, οπότε μπορείς να ψάξεις εκεί για την απάντησή σου...



INTERNET ΚΑΙ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι και εγώ ένας από τους πολλούς φανατικούς αναγνώστες σου και σε αγοράζω ανελλιπώς από το τεύχος 59. Με την πλούσια ύλη σου έχεις κερδίσει μία θέση στην καρδιά όλων των PC users.

Εχω ένα 486/66, 8MB RAM, 420MB HD και 6x CD-ROM. Σκέφτομαι να τον αναβαθμίσω σε Pentium/133MHz, 16MB RAM, 1.5BG HD.

1. Πόσο θα μου κοστίσει μια τέτοια αναβάθμιση και για πόσο καιρό θα με καλύ-

πτει (ασχολούμαι κυρίως με παιχνίδια και επεξεργασία κειμένου);

2. Σκέφτομαι ακόμα τη σύνδεση με το Internet. Σε συνδυασμό με το παραπάνω σύστημα, τι modem μου προτείνεις για να κινούμαι στο δίκτυο με ικανοποιητική ταχύτητα; Ποια σύνδεση μου προτείνεις;

Και μία τελευταία ερώτηση.

3. Γιατί στο εξώφυλλο του τεύχους 79 έχουν μπει λάθος τίτλοι στις εικόνες των παιχνιδιών; Μήπως κέρδισα κανέναν διαγωνισμό;

Φιλικά,
Θανάσης Δρούγκας
Αθήνα

ΥΓ. 1: Για την παρατήρησή μου θα μου δώσετε έναν Pentium τόσο δα;

ΥΓ. 2: Ελπίζω το γράμμα μου να μην καταλήξει στα σκουπίδια. Ε, να μη γνωρίσω την απόρριψη από το πρώτο μου γράμμα!

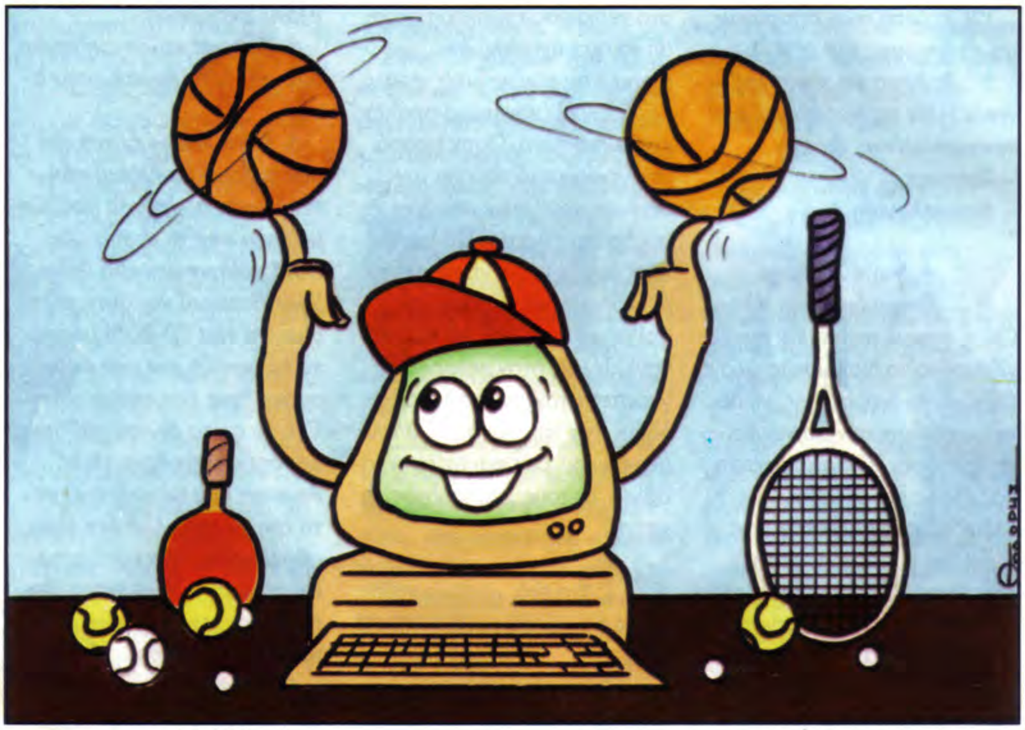
ΥΓ. 3: Ελπίζω να μη σας κούρασα (μπα, καλέ).

Αγαπητέ Θανάση,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Το κόστος της αναβάθμισης που σε ενδιαφέρει εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, όπως οι μάρκες των εξαρτημάτων, αλλά και το κατάστημα από το οποίο θα αγοράσεις τα εν λόγω εξαρτήματα. Να ξέρεις όμως ότι υπάρχουν και μαγαζιά που κάνουν ανταλλαγές, μειώνοντας έτσι το κόστος της αναβάθμισης. Οσον αφορά τώρα στο χρόνο που το μηχάνημά σου θα σε καλύπτει, αυτό εξαρτάται μόνο από τις απαιτήσεις των παιχνιδιών που παίζεις. Γιατί, αν παρουσιαστεί αύριο ένα παιχνίδι με απαιτήσεις Pentium/200 με 32MB μνήμη και θελήσεις να το αγοράσεις, τότε το μηχάνημά σου θα είναι για πέταμα...

2. Πολύ καλά κάνεις. Η κορυφαία ταχύτητα των modems αυτήν τη στιγμή είναι τα 33.600 bps. Να ξέρεις όμως ότι υποστηρίζεται από τρεις μόνο Ελληνες providers. Η πιο "συμφέρουσα" λύση σήμερα είναι ένα modem στα 28.800bps. Θα πρέπει να προσέξεις όμως ώστε το modem που θα επιλέξεις να υποστηρίζει τα πρωτόκολλα V.42 και V.42bis για διόρθωση λαθών και συμπίεση δεδομένων. Οσον αφορά στον provider, ανάλογα με τις ανάγκες σου, θα πρέπει να αναζητήσεις με δική σου έρευνα αυτόν που σε αντιπροσωπεύει καλύτερα (π.χ. αν θέλεις να παίζεις multiplayer games, ενδείκνυται η CompuLink που διαθέτει την υπηρεσία του Game Net).

3. Δεν μπορούμε και εμείς σαν άνθρωποι να κάνουμε πού και πού ένα τόσο δα λαθάκι;



ΙΔΕΕΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ... ΒΕΛΑΚΙΑ

Αγαπητό PC Master,
Πρώτα απ' όλα, πρέπει να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για Η/Υ στην Ελλάδα. Ομως, έχω να σου υποβάλλω μερικές προτάσεις, με τις οποίες πιστεύω πως θα βελτιωθείς. Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

1. Θα ήταν καλό να δημιουργηθεί μια στήλη με την ιστορία κάποιων γνωστών εταιριών software (π.χ. Microsoft, Electronic Arts).

2. Να μειωθούν οι σελίδες των adventures και στη θέση τους να βάλετε αθλητικές σελίδες! Παρατηρώ ότι τα αθλητικά παιχνίδια έχουν υποβαθμιστεί με αποκορύφωμα το τεύχος 79, όταν στα καλύτερα games του 1996 δεν συμπεριλάβατε αθλητικά παιχνίδια. ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ!

3. Μην κοροϊδεύετε τους αναγνώστες! (Ξέρετε τώρα, "φέρε τον Pentium με όλα του τα manuals" κ.λπ.)

4. Στο CD να συμπεριλάβετε κάποια ωραία παιχνιδάκια (Yolk κ.λπ.).

5. Καλό θα ήταν να υπάρχει ως φόντο στα reviews των παιχνιδιών μια σκηνή από το ίδιο το παιχνίδι!

6. Και τώρα μια ιδεάρα: Να κυκλοφορήσετε ένα CD με τα περιεχόμενα όλων των δισκετών σας από όλα τα παλιά τεύχη!

Ας περάσω όμως και σε μερικές ερωτήσεις:

1. Τις προτάσεις των αναγνωστών τις παίρνετε στα σοβαρά ή τις έχετε για... βελάκια(!);

2. Πώς απαντάτε στα γράμματα των αναγνωστών;

3. Απαντάτε σε όλα τα γράμματα;

4. Γιατί αργήσατε τόσο πολύ το review του Fifa '97;

5. Γιατί βάζετε τα ίδια παιχνίδια σε διαφορετικά CDs;

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΥΓ. 1: Ελπίζω σε δημοσίευση στο τεύχος 80! (ή 81).

ΥΓ. 2: Keep up the good work! (Με τις προτάσεις μου εφαρμοσμένες, έτσι;)

Σωτήρης,
Θεσσαλονίκη

Αγαπητέ Σωτήρη,

Τίποτα δεν είναι τέλειο! Οπως έχουμε τονίσει και συνεχίζουμε να το πιστεύουμε, όλα επιδέχονται διορθώσεις, γι' αυτό και είμαστε πάντα ανοιχτοί σε προτάσεις. Ο αρχισυντάκτης μας έλαβε γνώση, οπότε όλα πλέον εξαρτώνται από αυτόν.

Σχετικά με τις υπόλοιπες ερωτήσεις σου, προσπαθούμε να απαντάμε σε όσο περισσότερα γράμματα μπορούμε, στο χώρο που μας διατίθεται. Πώς γίνεται αυτή η διαδικασία; Πρώτα τα διαβάζουμε, μετά τα ταξινομούμε ανάλογα με τη στήλη στην οποία απευθύνονται και, τέλος, τα ανακυκλών... εεε, συγγνώμη, ήθελα να πω τα απαντάμε! Φυσικά, είναι εντελώς αδύνατο να απαντηθούν όλα τα γράμματα που φτάνουν στο περιοδικό για τη στήλη της Αλληλογραφίας (μιλάμε για εκατοντάδες επιστολές το μήνα!). Οσα όμως γράμματα γράφουν στο φάκελο πως απευθύνονται σε κάποιον συγκεκριμένο συντάκτη, να είσαι σίγουρος πως φτάνουν πάντοτε στον προορισμό τους. Τις προτάσεις των αναγνωστών ενίοτε τις χρησιμοποιούμε και για βελάκια, να είσαι σίγουρος όμως πως τα darts αποτελούν ένα πολύ σοβαρό άθλημα, στο οποίο δίνουμε ιδιαίτερη προσοχή. Σχετικά με κάποια reviews που μερικές φορές δείχνουν να καθυστερούν, πρέπει να ξέρεις πως, επειδή σεβόμαστε τους αναγνώστες μας, παρουσιάζουμε ένα παιχνίδι μόνο όταν έχουμε στα χέρια μας την πλήρη έκδοσή του και όχι απλά ένα demo (κάτι που, μερικές φορές, καθυστερεί έναν μικρό αριθμό παρουσιάσεων). Οσον αφορά στα γραφόμενά σου για τον Pentium, νομίζουμε πως λίγο χιούμορ δεν βλάπτει. (Αλλωστε, ποτέ δεν ξέρεις τι γίνεται: Μπορεί κάποιος να το πάρει στα σοβαρά και να μας φέρει κανέναν!.) Τέλος, όταν πολλοί αναγνώστες ζητήσουν να ξαναβάλουμε ένα παιχνίδι στο CD του περιοδικού, δεν φαντάζομαι να θέλεις να τους... χαλάσουμε το χατίρι!

ΥΓ. 1: Στο εξής μπορείς να θεωρείς ως τυχερό αριθμό σου το 82...

ΥΓ. 2: Να είσαι σίγουρος ότι οι προτάσεις σου θα ληφθούν σοβαρά υπόψη.

ΕΠΙ ΠΑΝΤΟΣ ΕΠΙΣΤΗΤΟΥ

Αγαπητοί φίλοι του PC Master, σας χαιρετώ. Ενα πράγμα έχω να πω για το περιοδικό σας. Είναι το ΚΑΛΥΤΕΡΟ. Μπράβο, κάνετε πολύ καλή δουλειά.

Υστερα από αυτά τα ολίγα, ας μπούμε στο ψητό. Εχω έναν Pentium/100MHz, 256KB cache, 8MB RAM, SVGA 1MB True Color και CD-ROM 6x TOSHIBA. Εντάξει όλα αυτά. Σκέφτομαι να βάλω ακόμα 16MB RAM, μία SoundBlaster 32 bit και ηχεία.

1. Τι λες, σκέφτηκα σωστά; Να το κάνω ή μήπως μου προτείνεις κάποια άλλη λύση;

2. Τα ηχεία πόσα Watt να έχουν;

3. Πώς μπορώ να μάθω αν έχω κάρτα γραφικών; Νομίζω πως έχω κάποια που λέγεται VESA. Είναι καλή;

4. Υπάρχει καλύτερη cache από την 256; Αν ναι, ποια είναι;

5. Κατά λάθος έκανα del *.* στο σκληρό δίσκο και σβήστηκαν τα αρχεία. Το πρόβλημα είναι πως το d: του CD-ROM χάθηκε (Invalid Drive Specification) και ούτε με τη δισκέτα του CD-ROM μπορώ να το φτιάξω και μου δημιουργήθηκε ένα ακόμα drive. Είχα το a:, το d: που χάθηκε και δημιουργήθηκε το b:. Ακουσα πως κάτι γίνεται με το config.sys αλλά δεν ξέρω πώς μπαίνεις στο config.sys. Για πείτε μου τι να κάνω (λεπτομερώς) για να λύσω τα προβλήματα αυτά.

6. Θέλω να μου πείτε τα υπέρ και τα κατά του Fifa '97 και τις διαφορές του από το Fifa '96. Μπορείς στο Fifa '97 να βάλεις γκολ από κοντά; Παίζει στον υπολογιστή μου; Περιμένω απάντηση ή αφιέρωμα στο περιοδικό.

7. Ποιες οι διαφορές του Warcraft 1 με το Warcraft 2; Μήπως στο μέλλον θα βγει και Warcraft 3;

8. Η boot disk σε τι χρησιμεύει και πώς φτιάχνεται (λεπτομερώς);

9. Στο computer επάνω γράφει "Intel Inside". Τι σημαίνει αυτό; Η Intel είναι εταιρία; Είναι καλό;

10. Στα μαγαζιά που έχω πάει έχω δει πολλά είδη Windows 95. Ποιο είναι το σωστό, πώς θα το ζητήσω και πόσο κάνει;

ΥΓ. 1: Ουφ, τελείωσα.

ΥΓ. 2: Ζήτω ο θρύλος.

ΥΓ. 3: Κάτω οι βάζελοι.

ΥΓ. 4: Στην ερώτηση 10 μη με περάσετε για τρελό.

ΥΓ. 5: I'll be back.

Μίλτος

Φίλε Μίλτο,

Αφού έχουμε τους καλύτερους αναγνώστες, πώς να μην είμαστε οι καλύτεροι; Με τη βοήθειά σας προσπαθούμε να βελτιωνόμαστε συνεχώς.

Για να δούμε τώρα το "ψητό".

1. Αν όντως σου χρειάζονται τα 24MB μνήμης και δεν έχεις πρόβλημα με τα χρήματα, τότε γιατί να μην τα βάλεις; Ετσι κι αλλιώς θα δεις τεράστια διαφορά στις επιδόσεις του υπολογιστή σου. Οσον αφορά στην κάρτα ήχου, η SoundBlaster 32 είναι ίσως η καλύτερη επιλογή σήμερα, αφού προσφέρει την καλύτερη ποιότητα σε μουσικά κομμάτια.

2. Οσα τραβάνε η τσέπη σου, τα αυτιά σου και οι γείτονές σου.

3. Βεβαίως και έχεις κάρτα γραφικών! Δεν υπάρχει σήμερα PC που να μην έχει τέτοια κάρτα. Το SVGA 1MB True Color που αναφέρεις είναι η κάρτα οθόνης σου. Το πόσο καλή είναι δεν μπορούμε να το γνωρίζουμε, γιατί δεν μας αναφέρεις τη μάρκα της.

4. Ναι, υπάρχουν motherboards με 512KB cache, άρα με αυξημένες επιδόσεις.

5. Αρχικά, στο C:\> γράψε DIR CONFIG.SYS. Αν δεις το μήνυμα File not found, τότε πρέπει να δημιουργηθεί ένα config.sys. Ο πιο απλός τρόπος είναι ο ακόλουθος: Από το C:\> γράψε τα εξής: (το <ENTER> δεν το γράφεις, αλλά πατάς το αντίστοιχο πλήκτρο στο πληκτρολόγιο)

```
COPY CON CONFIG.SYS <ENTER>
DOS=HIGH <ENTER>
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
  <ENTER>
```

Στο σημείο αυτό, πάτα το F6 του πληκτρολογίου σου. Το αρχείο config.sys είναι έτοιμο. Τώ-

ρα μπορείς να τρέξεις το πρόγραμμα εγκατάστασης από τη δισκέτα του CD-ROM, ούτως ώστε να περαστεί ο driver του CD για να μπορείς να το δουλέψεις.

6. Το άρθρο μας για το FIFA '97 στο τεύχος 80 (Ιανουάριος 1997) πιστεύω πως θα σε κατατοπίσει πλήρως για το εξαιρετικά ενδιαφέρον αυτό παιχνίδι.

7. Το Warcraft II είναι πιο πλούσιο σε μονάδες, γραφικά και ήχο, από τον προκάτοχό του. Το αν θα βγει ή όχι και τρίτο μέρος, εξαρτάται από τις διαθέσεις της Blizzard.

8. Η boot disk χρησιμεύει κυρίως στην περίπτωση που ο υπολογιστής προσβληθεί από ιό, αλλά και για μερικά παιχνίδια που θέλουν όσο το δυνατόν περισσότερη μνήμη ελεύθερη. Μπορείς να τη χρησιμοποιήσεις ακόμα και στην περίπτωση που "χαλάσει" η system area του σκληρού δίσκου και δεν μπορείς να κάνεις boot από αυτόν. Η διαδικασία δημιουργίας της είναι σχετικά απλή. Από το root directory του σκληρού σου δίσκου, δίνεις την εντολή SYS.COM με παράμετρο το drive στο οποίο θέλεις να φτιάξεις την boot disk (συνήθως a:). Εννοείται βέβαια ότι έχεις βάλει μία δισκέτα ήδη μέσα στο drive! Οταν το πρόγραμμα σου απαντήσει System Transferred, τότε η boot disk σου είναι έτοιμη.

9. Η Intel είναι η πρώτη και μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής, κυρίως, επεξεργαστών. Το Intel Inside που γράφει ο υπολογιστής σου σημαίνει ότι ο επεξεργαστής Pentium που έχει το μηχάνημά σου είναι αυτής της εταιρίας. Για το αν είναι καλό, εγώ θα σου πω μόνο ότι είναι το αυθεντικό.

10. Στον υπολογιστή σου υποθέτουμε ότι έχεις ήδη εγκαταστημένα κάποιο DOS όπως και κάποια Windows (3.1 ή 3.11). Αν ισχύουν αυτές οι προϋποθέσεις, τότε χρειάζεσαι την update έκδοση των Windows 95, είτε την ελληνική ή την αγγλική. Αν ο υπολογιστής σου δεν έχει καθόλου Windows, τότε πρέπει να αγοράσεις τη Full έκδοση των Windows 95. Την τιμή τους μπορείς να τη μάθεις ρωτώντας σε οποιοδήποτε κατάστημα υπολογιστών.

ΥΓ.: Μην ανησυχείς, δεν κινδυνεύεις να σε περάσουμε για τρελό από την ερώτηση 10 (μας έχουν ήδη πείσει οι εννιά προηγούμενες).

ΙΟΙ, DEMOS ΚΑΙ ΒΙΒΛΙΑ

Αγαπητό PC Master, γεια σου! Είναι η πρώτη φορά που γράφω γράμμα σε περιοδικό και ειδικά σε περιοδικό σχετικό με Η/Υ. Είμαι σίγουρος πως είστε οι καλύτεροι στον τομέα σας. Ας μπούμε όμως στο κυρίως θέμα.

Είμαι 15 χρόνων και τώρα τελευταία (κάνα δυο βδομάδες) άρχισα να ασχολούμαι με υπολογιστές. Ετσι και εγώ ως αρχάριος, έχω κάποιες ερωτήσεις και απορίες:

1. Εχω ακούσει τους λεγόμενους "ιούς". Μπορείτε να μου πείτε κάποια βασικά πράγματα σχετικά με αυτούς και κάποιες προφυλάξεις;

2. Τι βιβλία μου συνιστάς να αγοράσω για εκμάθηση των υπολογιστών, των Windows και γενικά για τα πρώτα μου βήματα στο χώρο;

3. Μπορείτε να μου πείτε κάποιες πληροφορίες που πρέπει να προσέξω για τους υπολογιστές την ώρα που είναι σε λειτουργία, ώστε να μην κολλάω; (Ας πούμε είναι σωστό να κλείνω τον υπολογιστή στη μέση του προγράμματος;)

Με εκτίμηση,
Γαβριηλίδης Δημήτρης
Βέροια

ΥΓ. 1: Συγγνώμη αν σας κούρασα.

ΥΓ. 2: Εάν θέλετε μην το δημοσιεύσετε, αλλά θα σας ήμουν πολύ ευγνώμων εάν μου στείλετε μία απαντητική επιστολή όταν παραλάβετε το γράμμα.

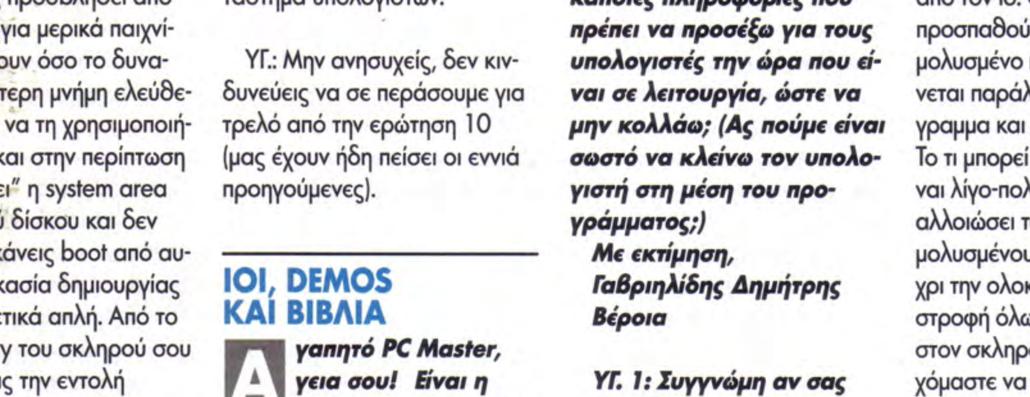
ΥΓ. 3: Τώρα που το θυμήθηκα. Τι είναι το DEMO;

ΥΓ. 4: Αντε γεια.

Αγαπητέ Δημήτρη,
Καλώς ήλθες στον θαυμαστό κόσμο των υπολογιστών! Ελπίζουμε να σε βοηθήσουμε στα πρώτα σου βήματα, απαντώντας όσο μπορούμε καλύτερα στις απορίες σου.

1. Οι ιοί είναι πολύ μικρά σε μέγεθος προγράμματα, τα οποία προσαρτώνται σε όλα τα άλλα προγράμματα που έχουμε στον σκληρό δίσκο μας ή τις δισκέτες μας. Αυτή η προσάρτηση είναι η μόλυνση του αρχείου από τον ιό. Οταν λοιπόν εμείς προσπαθούμε να τρέξουμε ένα μολυσμένο πρόγραμμα, φορτώνεται παράλληλα με το πρόγραμμα και ο κώδικας του ιού. Το τι μπορεί να κάνει ένας ιός είναι λίγο-πολύ γνωστό: από το να αλλοιώσει τα περιεχόμενα του μολυσμένου προγράμματος μέχρι την ολοκληρωτική καταστροφή όλων των δεδομένων στον σκληρό δίσκο (κάτι που ευχόμαστε να μη συμβεί ποτέ σε κανένα σας...).

2. Καλό είναι να αγοράσεις ένα βιβλίο για Windows, αφού είναι αποδεδειγμένο ότι οι περισσότεροι χρήστες ανά τον κόσμο τα πάνε καλύτερα με τα Windows παρά με το αρχαίο DOS. Οποιο βιβλίο όμως και να αγοράσεις, αν δεν κάτσεις μόνος σου μπροστά από μία οθόνη και δεν προσπαθήσεις, συχνά πειραματιζόμενος, να κατανοήσεις τις βασικές λειτουρ-



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

γίες του υπολογιστή σου, μάλλον δεν θα καταφέρεις και πολλά πράγματα.

3. Τα σημαντικότερο που πρέπει να προσέξεις είναι να μην κάνεις τον υπολογιστή μπάλα. Αυτό σημαίνει να μην τον χτυπάς ή να τον κλωτσάς και να τον σπρώχνεις εδώ και 'κεί όταν δουλεύει. Και αυτό γιατί υπάρχει περίπτωση να χαλάσει ο σκληρός δίσκος και να χάσεις τα πολύτιμα δεδομένα σου. Από θέμα software, τώρα, καλό είναι γενικώς να μην κλείνεις τον υπολογιστή, ενώ είσαι στα Windows. Πρώτα βγες από τα Windows με shut down και μετά κλείσε τον. Αν όμως βρίσκεσαι στη μέση ενός DOS παιχνιδιού, τότε δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα.

ΥΓ. 1: Καθόλου. Αλλωστε, αυτή είναι η δουλειά μας!

ΥΓ. 2: Ποιος τη χάρη σου. Σε δημοσιεύσαμε!

ΥΓ. 3: Τα demos είναι παιχνίδια ή εμπορικά προγράμματα με μερικές μόνο από τις αυθεντικές πίστες ή περιορισμένες δυνατότητες σε σχέση με τις πλήρεις εκδόσεις. Μας δίνουν, δηλαδή, οι εταιρίες κατασκευής προγραμμάτων την ευκαιρία να πάρουμε μία ιδέα από το νέο τους προϊόν για να αποφασίσουμε αν θέλουμε να το αγοράσουμε ή όχι.

ΥΓ. 4: Γεια σου και σένα.

ΟΙ ΑΠΟΡΙΕΣ ΕΝΟΣ ADVENTURER

Αγαπητό PC Master,

Είμαι και εγώ ένας φανατικός αναγνώστης σου. Είμαι κάτοχος ενός IBM Pentium 75MHz, 8MB RAM, 639MB HD, 4x CD-ROM, SB16 και έχω τις εξής απορίες:

1. Σκέφτομαι να αναβαθμίσω τον υπολογιστή μου στον τομέα της ταχύτητας. Εχω σκεφτεί να βάλω επεξεργαστή Pentium 200MHz. Μπορεί να γίνει αυτό; Αν ναι, πώς;

2. Εχω το Space Quest 6. Πριν από λίγο καιρό το έδωσα σε έναν φίλο μου. Το έκανε install στα Windows 95. Οταν το έκανα εγώ install από το DOS, είχε ένα πρόβλημα. Οταν ξεκινούσα το παιχνίδι με έβγαζε έξω! Μετά το έκανα install στα Windows 95, δεν είχε κανένα πρόβλημα! Τι να κάνω για να το διορθώσω;

3. Στο CD-Δώρο No 11, τεύχος Νοεμβρίου, όταν έτρεχα το demo του Bug, μάγκωνε ο υπολογιστής.

4. Αν μπορείτε, βάλτε το demo του Full Throttle (Please!).

5. Διάβασα στο περιοδικό σας για τη νέα 3D κάρτα γραφικών που θα βγάλει η Sierra. Θα είναι καλύτερη ή στα ίδια επίπεδα με τις 3D Blaster, Matrix Mystique, Diamond Stealth 3D 2000;

6. Διάβασα κάπου για κάτι νέα παιχνίδια τρόμου που θα βγουν. Είναι Zombieville, The Island of Dr Moreau (Psygnosis), Hellraiser: Virtual Hell (Magnet Interactive), Tales from the Crypt (Inscape). Αυτά τα νέα παιχνίδια θα έχουν το ίδιο ποσό αίματος, φόνων και βίαιων σκηνών όσο το Phantasmagoria;

7. Το Nintendo 64 είναι καλύτερο από το PC;

8. Επίσης, αν μπορείτε, βάλτε τα demos των: Grand Prix 2, Lemmings Paintball, Johnny Bazookatone, Cyberspeed, Wipeout, Virtual Fighter PC, Sega Rally, Beavis & Butthead, Deadly Tide, Gene Machine, Monster Truck Madness, Network Q RAC Rally Championship, Football, The Neverhood, Ace Ventura, G-Nome, Guts & Gurters, Roadrash.

9. Πώς μπορώ να ενώσω τα ηχεία του στερεοφωνικού μου με τον υπολογιστή;

10. Γιατί δεν βάζετε αφίσα από κάποιο παιχνίδι;

11. Τα συγχαρητήριά μου για το νέο look του περιοδικού.

Με εκτίμηση,
Μιχάλης Αγαπητός
Gabriel Knight
Shadowhunter

ΥΓ. 1: Long live Sierra!

ΥΓ. 2: PC Master is the No1!

ΥΓ. 3: Sorry για το μέγεθος του γράμματος.

ΥΓ. 4: See you in Virtual Hell!

▼ Φίλε Μιχάλη,

1. Για να βάλεις επεξεργαστή στα 200MHz πρέπει να υποστηρίζεται από τη motherboard σου. Ψάξε στο manual της motherboard να δεις αν αναφέρεται πουθενά. Αν δεν βρεις τίποτα, μπορείς να κάνεις ένα τηλεφώνημα στην αντιπροσωπία και να ρωτήσεις αν το μοντέλο σου παίρνει τον 200άρη ή αν μπορείς να αντικαταστήσεις τη motherboard με μία που να παίρνει επεξεργαστές στα 200MHz.

2. Προσπάθησε να ελευθερώσεις όσο περισσότερη μνήμη γίνεται στο DOS πειράζοντας το CONFIG.SYS και το AUTOEXEC.BAT (για παράδειγμα, άφησε μόνο τον driver του CD και αφαίρεσε όλα τα υπόλοιπα, ακόμα και το smartdrv, αφού τρώει μνήμη).

3. Πού ακριβώς μάγκωνε; Στο πουκάμισό σου; Αν ναι, παίζε χωρίς πουκάμισο...

4. Θα προσπαθήσουμε.

5. Θα διαβάσεις σχετικές λεπτομέρειες στο περιοδικό μας, καθώς και στο, πιο ειδικό επί του θέματος, Multimedia & CD-ROM.

6. Ελπίζουμε να μην είναι τόσο "light"...

7. Αυτό είναι σαν να ρωτάς αν ο Ολυμπιακός είναι καλύτερη ομάδα από την ΑΕΚ...

8. Θα τα βάλουμε όλα μαζί και θα γεμίσουμε 3 CDs!!!

9. Χρειάζεσαι μία κάρτα ήχου, στην έξοδο της οποίας θα συνδέσεις την είσοδο του στερεοφωνικού σου.

10. Σύντομα ετοιμάζουμε εκπλήξεις στο θέμα αυτό...

11. Σε ευχαριστούμε.

GAMEPLAY Ή ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ;

Υπερπωρωτικό PC Master,

Είμαι ένας αρκετά παλιός αναγνώστης σου (πιο παλιός από τον φίλτατο Ικαρο, το γράμμα του οποίου δημοσιεύτηκε στο τεύχος 80), μια και αγοράζω ανελλιπώς το περιοδικό από το τεύχος 18. Δυστυχώς όμως, πολλά τεύχη χάθηκαν σε μια μετακόμιση. Ασχολούμαι με τους υπολογιστές εδώ και οκτώ χρόνια, από τα οποία μόνο τα τρία είχαν σχέση με την Πληροφορική, και παραδέχομαι ότι είμαι φανατικός gamer, με προτίμηση στα RPGs και τα adventures, αφού παίζω και τα επιτραπέζια RPGs εδώ και τρία χρόνια.

Το PC Master άρχισα να το διαβάζω παράλληλα με το συχωρεμένο Pixel, το



οποίο με ώθησε στα RPGs, αλλά σταμάτησα να το παίρνω όταν έγινε περιοδικό αποκλειστικά για παιχνιδομηχανές. Το PC Master αντίθετα, εξελίχθηκε στο καλύτερο ελληνικό περιοδικό για PCs.

Το γράμμα μου αυτό αποτελεί μια φωνή αγανάκτησης για την κατάσταση που επικρατεί τη σημερινή εποχή στον τομέα των παιχνιδιών.

Πρώτα απ' όλα, τι είναι αυτή η κατάσταση με τα interactive adventures; Ολες οι εταιρίες πλην της LucasArts χρησιμοποιούν τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής. Μα είναι πράγματα αυτά; Αν θέλαμε να δούμε ταινία, θα ανοίγαμε την τηλεόραση και όχι τον υπολογιστή. Οσο για τη μανία με το point and click interface είναι πλέον απαράδεκτη: Δεν είμαστε μωρά να παίζουμε με έναν τρόπο που θα ταίριαζε σε παιχνίδια για μωρά, όπως το Mixed-Up Mother Goose! Μια τελευταία παρατήρηση πάνω στα Windows 95. Αυτόν τον καιρό, κυκλοφορούν όλο και περισσότερα παιχνίδια για Windows, λειτουργικό το οποίο έχει αποδειχθεί ιδιαίτερα προβληματικό (σε έναν Pentium στα 75 με 8 MB μνήμη που χρησιμοποιώ, είναι αίσχος).

Και τώρα μια πρόταση για την ύλη: Σκεφθήκατε ποτέ να αφιερώσετε μια σελίδα για να γράφετε διάφορα tips and tricks πάνω στη λειτουργία του υπολογιστή, ως βοήθημα για τους αρχάριους (π.χ. πώς να κάνουν multiple configuration, να ελευθερώνουν βασική μνήμη κ.λπ.);

Ελπίζω να μην κούρασα με την περιαυτολογία μου στην αρχή του γράμματος, αλλά είμαι εγωκεντρικός και μου αρέσει!

Με εκτίμηση,
Κων/νος "the wizard"

Αγαπητέ φίλε,
Η άποψή σου για τα cinematic adventures μας βρίσκει απόλυτα σύμφωνους. Πράγματι η κατάσταση έχει φτάσει στο απροχώρητο, σε βάρος του καθαρού gameplay που τόσο έχει λείψει, ειδικά στους παλιούς adventurers που είχαμε καλομάθει με τα μεγάλα σε μέγεθος παιχνίδια, τους δύσκολους γρίφους και τη μοναδική ικανοποίηση που νιώθαμε, φτάνοντας στην τελική οθόνη. Σήμερα, δυστυχώς, μετράμε πια στα δάχτυλα του ενός χεριού τα adventures που αποτελούν πραγματικές προκλήσεις και όχι απλώς καλοσκηνοθετημένες ταινίες μεγάλου μήκους. Οι προτάσεις σου θα προωθηθούν...

Η ΕΠΑΝΕΝΤΑΞΗ ΕΝΟΣ ΠΑΛΙΟΥ

Αγαπητό PC Master,
Ομολογώ ότι δεν είμαι "φανατικός" αναγνώστης σου, αλλά, αφού έκανα μια μερική εκτίμηση των υπόλοιπων περιοδικών του χώρου, μάλλον θα γίνω.

Σε επέλεξα λοιπόν για δύο λόγους: Ο πρώτος γιατί η ύλη σου καλύπτει ένα αρκετά ευρύ φάσμα του χώρου και ο δεύτερος επειδή καλύπτεις τα τεκταινόμενα με γλώσσα απλή και κατανοητή για όλους εμάς τους "αδαείς".

Οντας ηλεκτρονικός στο επάγγελμα και συγκεκριμένα στο χώρο των ιατρικών μηχανημάτων, ζω τη λεγόμενη τεχνολογία αιχμής από τόσο κοντά, που νομίζω ότι μπορώ να εμβαθύνω λιγάκι περισσότερο και να βγάλω το εξής συμπέρασμα: Η τεχνολογία της Πληροφορικής έχει φτάσει στο zenith της εδώ και λίγα χρόνια. Από κει και πέρα, μπήκε στη μέση το marketing, με αποτέλεσμα, όλοι όσοι ασχολούνται με τους υπολογιστές να τρέχουν πανικόβλητοι για να προλάβουν τις εξελίξεις. Ετσι, λοιπόν, όσοι από αυτούς έφταναν σε ένα αξιοπρεπές σημείο αναγκάζονταν κατόπιν να πουν "φτου κι απ' την αρχή". Εγώ, θέλοντας και μη (άτιμο φανταριλίκι), τα παράτησα. Εδώ και κάτι μήνες βλέπω ότι ακόμη και τα "θηρία" κουράζονται. Να επανενταχθώ λοιπόν ή θα είναι μια κίνηση άσκοπη, αφού έχω χάσει τόσο πολλά επεισόδια; Υπάρχει άραγε τρόπος, έστω και με την ανάγνωση κάποιων βιβλίων που έχουν καταγράψει (τεχνικά εννοώ) όλες αυτές τις μεταβολές, να "ξαναμπώ στα πράγματα";

Αν όχι, θα πρότεινα στο περιοδικό σας τη δημιουργία μιας στήλης ιστορικής καταγραφής αυτών των αλμάτων της Πληροφορικής. Το πέρασμα π.χ. από τον PC στον XT κι από κει στον AT, όπως επίσης και οι εσωτερικές αλλαγές (για παράδειγμα, οι μεταβολές των busses) θα μπορούσαν να είναι αντικείμενο της στήλης αυτής. Νομίζω πως κάτι τέτοιο σίγουρα θα ενδιέφερε αρκετούς αναγνώστες (ό,τι με συμφέρει λέω μου φαίνεται). Κάτι άλλο που με καίει και θέλω να ρωτήσω σχετικά, είναι το εξής: Γιατί όλα τα άλλα περιοδικά, όπως επίσης και οι "σοβαροί" χρήστες, αντιπαθούν τα games; Αγνοούν άραγε την τεχνογνωσία που χρειάζεται για να δημιουργηθούν οι προϋποθέσεις, ώστε να προγραμματιστεί ένα απλό game;

Θα ήθελα, τέλος, να δώσω μια συμβουλή στους νεότερους (τριαντάρισσα πια). Ο Η/Υ είναι ένα μηχάνημα, όπως το πλυντήριο ή το video. Μην παθιάζεστε μαζί του, αλλά φροντίστε να το μάθετε όσο καλύτερα μπορείτε. Είναι ένα εργαλείο που, αφού σας κάνει τη δουλειά σας, μετά μπορεί και να σας διασκεδάσει. 2 σε 1 δηλαδή.

Ζητώ συγγνώμη για το μακροσκελές γράμμα, στο οποίο ελπίζω απλώς να δώσετε μια μικρή απάντηση και ίσως να υπάρξει κάποιο σχόλιο.

Ευχαριστώ,
Αρώνης Βασίλειος
Αθήνα

Αγαπητέ φίλε,
Η "Τηλεαγορά" που υπάρχει κάθε μήνα στις τελευταίες σελίδες του PC Master είμαστε σίγουροι πως θα καλύψει τις ανάγκες σου σε ό,τι αφορά τα βιβλία, αφού εκεί θα μπορέσεις να βρεις πολλούς τίτλους. Η πρότασή σου για τη δημιουργία μιας στήλης αναδρομής σε θέματα Πληροφορικής θα εξεταστεί από το περιοδικό. Σου ευχόμαστε γρήγορη και "αναίμακτη" επάνοδο στα υπολογιστικά πράγματα, μια και το ότι οι εξελίξεις τρέχουν είναι μια αδιαμφισβήτητη πραγματικότητα, η προσαρμογή στην οποία οπωσδήποτε δεν είναι ό,τι ευκολότερο. Καλό κουράγιο! ■

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ.
Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

ΦΟΡΤΩΜΑ ΕΞΠΡΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Καταρχήν, συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου. Επίσης, εκ μέρους όλων των αναγνωστών (τουλάχιστον αυτών που ξέρω), ευχαριστούμε για την ανανέωση του περιοδικού που ανταποκρίνεται στις επιθυμίες μας. Ας περάσω στις ερωτήσεις μου.

1. Πώς είναι δυνατό, χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα BMP256.BAS που δημοσίευσες στο τεύχος 75, σελίδα 120, να εμφανίζεται η εικόνα στην οθόνη στιγμιαία; (Δώσε προγραμματάκι.)

2. Πώς μπορώ χρησιμοποιώντας το mouse σε ένα πρόγραμμα (στην QBasic, πάντα), όταν πατάς το αριστερό κουμπί στις τέσσερις πρώτες γραμμές της οθόνης, να παραπέμπει το πρόγραμμα αυτό σε ένα άλλο με το όνομα 1.BAS και να το τρέχει, ενώ με το δεξί κουμπί σε ένα άλλο με το όνομα 2.BAS;

3. Θα ήθελα ένα ακόμη πρόγραμμα που να διαβάζει αρχεία TXT που είναι γραμμένα με τον EDIT του DOS ως εξής: Μέσα στο αρχείο θα έχω σε κάθε γραμμή έναν αριθμό, ένα όνομα ποδοσφαιριστή μέχρι 15 χαρακτήρες και κάποια χαρακτηριστικά του, π.χ.:

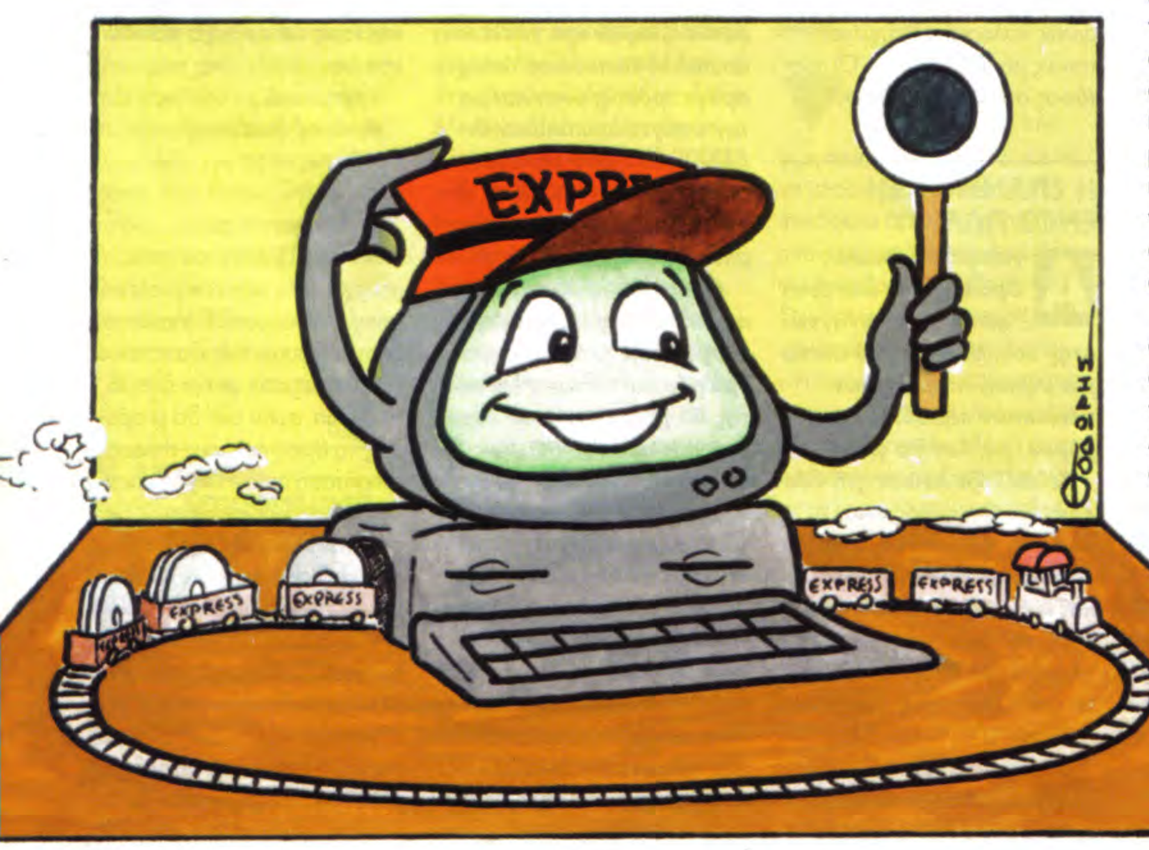
1. Κώστας άμυνα: 2 τρέξιμο: 3 επίθεση: 1

2. Γιώργος άμυνα: 1 τρέξιμο: 2 επίθεση: 1

κ.λπ.

Αφού διαβαστεί το αρχείο θα ήθελα το όνομα, η άμυνα και τα άλλα στοιχεία να έμπαιναν σε μεταβλητές έτσι ώστε όταν θα χρησιμοποιούσα την εντολή PRINT "Name:"; N$; "Defence:"; D; "Fierce:"; F; "Running:"; R να τυπώνονται στην οθόνη. Τέλος, θα ήθελα και το αντίστροφο, δηλαδή ό,τι είναι σε αυτές τις μεταβλητές να αποθηκεύεται σε ένα αρχείο TXT.

Ευχαριστώ
για το χρόνο σας.
Φιλικά,
Ανδρέας Οργέτας



1. Η συντόμευση του χρόνου που απαιτείται για την εμφάνιση ενός αρχείου BMP στην οθόνη μπορεί να επιτευχθεί με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι να μη φορτώνεται το αρχείο BMP στην οθόνη, αλλά σε μία περιοχή της συμβατικής μνήμης που δεσμεύεται ειδικά γι' αυτόν το σκοπό. Αν ο τρόπος με τον οποίο αποθηκεύεται το αρχείο στη συμβατική μνήμη είναι συμβατός με τη μορφή που χρησιμοποιείται από τις εντολές GET και PUT, τότε ολόκληρη η εικόνα μπορεί να μεταφερθεί στην οθόνη με μία εντολή PUT και έτσι να εμφανιστεί στιγμιαία.

Αν και η μέθοδος αυτή έχει εξαιρετικά αποτελέσματα από άποψη χρόνου εμφάνισης, έχει το μειονέκτημα ότι απαιτεί πολλή μνήμη: για να φορτωθεί μία εικόνα που να καλύπτει ολόκληρη την οθόνη (320x 200) απαιτούνται 64.004 bytes, κάτι που δεν αφήνει παρά ελάχιστο χώρο για άλλες μεταβλητές

(θυμίζουμε ότι ο μέγιστος συνολικός χώρος που διατίθεται από την QBasic για αποθήκευση μεταβλητών είναι 65536 bytes). Κατά συνέπεια, η τεχνική αυτή πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο για σχετικά μικρές εικόνες.

Μία εναλλακτική μέθοδος για τη συντόμευση του χρόνου εμφάνισης της εικόνας στην οθόνη είναι η ακόλουθη. Το πρόγραμμα φορτώνει απευθείας την εικόνα στη μνήμη οθόνης, όπως και το BMP256.BAS, εξαλείφοντας έτσι την ανάγκη για χρήση ενδιάμεσης περιοχής συμβατικής μνήμης. Προτού όμως ξεκινήσει το φόρτωμα της εικόνας, το πρόγραμμα ορίζει ότι όλα τα χρώματα της παλέτας (και τα 256) αντιστοιχούν στο μαύρο. Με αυτόν τον τρόπο, ανεξάρτητα από τις τιμές στις οποίες θέτουμε τα εικονοστοιχεία της οθόνης, αυτή παραμένει μαύρη. Οταν έχουμε θέσει όλα τα εικονοστοιχεία στη σωστή τιμή, θέτουμε τα χρώματα της παλέτας να αντικατοπτρίζουν αυτά που περιγράφονται στο αρχείο BMP. Δυστυχώς, η βιβλιοθήκη της QBasic χρειάζεται κάτι λιγότερο από δύο δευτερόλεπτα για να αλλάξει και τις 256 καταχωρίσεις της παλέτας, οπότε η εμφάνιση δεν είναι στιγμιαία, παρ' όλα αυτά όμως δημιουργείται ένα αρκετά ενδιαφέρον εφέ που πιθανόν να αποζημιώνει για την καθυστέρηση.

Υποδείγματα κώδικα που υλοποιούν τις δύο τεχνικές φορτώματος οθόνης μπορούν να βρεθούν στα αρχεία BMP2561.BAS και BMP25612.BAS που περιλαμβάνονται στο CD-ROM του περιοδικού. Κανένα από τα δύο αρχεία δεν είναι αυτοτελές πρόγραμμα, αλλά περιέχουν κώδικα που αντικαθιστά αυτόν του φορτώματος του αρχείου BMP256.BAS. Για να χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα αρχεία αυτά, ανοίξτε το από το περιβάλλον της QBasic, επιλέξτε το όλο και αντιγράψτε το (Copy). Εν συνεχεία, ανοίξτε το αρχείο BMP256.BAS, σβήστε τις γραμμές που υποδεικνύονται στο αρχείο που είχατε αρχικά ανοίξει (ένα από τα BMP2561.BAS και BMP25612.BAS) και επικολλήστε τα περιεχόμενά του στο σημείο εκείνο, διαλέγοντας την εντολή PASTE.

2. Το αρχείο MOUSE5.BAS που περιέχεται στο CD-ROM του περιοδικού δίνει ένα υπόδειγμα του τρόπου υλοποίησης της επιλογής που περιγράφεις μέσα από την QBasic. Για την ανάγνωση της θέσης και της κατάστασης των πλήκτρων του ποντικιού χρησιμοποιείται κώδικας μηχανής, ο οποίος καλείται μέσα από την QBasic. Το πρόγραμμα περιέχει επεξηγηματικά σχόλια που βοηθούν στην κατανόησή του.

3. Ενα πρόγραμμα που διαβάζει αρχεία της μορφής που περιγράφεις και αποθηκεύει τα περιεχόμενά τους σε μεταβλητές φαίνεται στο αρχείο PLAYERS.BAS που περιέχεται στο CD-ROM του περιοδικού.

Το πρόγραμμα αυτό διαβάζει τις γραμμές του αρχείου μία προς μία και προσπαθεί να εξαγάγει από αυτές τις χρήσιμες πληροφορίες, τις οποίες και καταχωρίζει σε μεταβλητές. Για την καταχώριση των πληροφοριών χρησιμοποιείται ένας πίνακας εγγραφών, όπου μία εγγραφή αντιστοιχεί σε έναν παίκτη και περιέχει όλα τα απαραίτητα πεδία (αριθμός, όνομα, άμυνα, τρέξιμο και επίθεση). Για λόγους απλότητας, το πρόγραμμα δεν πραγματοποιεί όλους τους δυνατούς ελέγχους. Δύο από τους ελέγχους που δεν πραγματοποιούνται είναι η παρουσία άσχετων χαρακτήρων ανάμεσα στα διαφορετικά πεδία (π.χ. η γραμμή 1. Κώστας άμυνα: 2 λάθος τρέξιμο: 3 επίθεση: 1 θεωρείται έγκυρη και η λέξη "λάθος" αγνοείται) και η εισαγωγή άκυρων χαρακτήρων στις θέσεις των τιμών των χαρακτηριστικών, περίπτωση στην οποία η τιμή του συγκεκριμένου χαρακτηριστικού θεωρείται ίση με 0 (π.χ. η γραμμή 1. Κώστας άμυνα: κ2 λάθος τρέξιμο: 3 επίθεση: 1 θεωρείται έγκυρη και η τιμή του χαρακτηριστικού "άμυνα" για τον συγκεκριμένο παίκτη τίθεται ίση με 0). Η διαδικασία ανάγνωσης του αρχείου, από την άλλη πλευρά, είναι αρκετά ευέλικτη, επιτρέποντας το διαχωρισμό των πεδίων με κενά ή χαρακτήρες στηλοθέτησης (tabs). Κενά στο όνομα απαγορεύονται.

Τέλος, το πρόγραμμα περιέχει τη διαδικασία SavePlayers, η οποία φροντίζει για την αποθήκευση ενός πίνακα με τα στοιχεία των παικτών σε ένα αρχείο κειμένου που ακολουθεί το περιγραφόμενο πρότυπο.

BASIC ΚΑΙ BIOS

Αγαπητό PC Master, Θα ήθελα να σε ευχαριστήσω ολόψυχα γιατί το περασμένο καλοκαίρι, με μεγάλη χαρά, διαπίστωσα ότι το πρόγραμμά μου βρισκόταν στο CD-ROM! Ακόμη θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου και ιδιαίτερα για τη στήλη "How To".

Δουλεύω σε ένα μηχάνημα που όμοιό του δεν υπάρχει σε ολόκληρη την Ελλάδα! Επίτρεψέ μου να σου το περιγράψω: 8088 άνευ μαθηματικού συνεπεξεργαστή, 640 ολόκληρα KBytes RAM, 20 MBytes σκληρό στα 10 MHz και οθόνη (Super) Hercules φυσικά ασπρόμαυρη. Οπως καταλαβαίνεις, ο προγραμματισμός σε έναν τέτοιο Η/Υ είναι δύσκολος.

Αλλά ας περάσουμε στις απορίες μου:

α) Θα ήθελα να μου πεις πώς μπορείς να σώσεις την οθόνη ενός προγράμματος στην Turbo Basic χωρίς τη βοήθεια των εντολών BSAVE και BLOAD; Υποψιάζομαι πως αυτό μπορεί να γίνει με τη SCREEN (αυτή που καθορίζει την κατάσταση των γραφικών και όχι αυτή που επιστρέφει τον ASCII κωδικό ενός χαρακτήρα στην οθόνη). Μήπως γίνεται με ανάλογο τρόπο με τους δείκτες στην Pascal;

β) Παρατήρησα ότι, όπως στην GW-BASIC δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις την 25η γραμμή της οθόνης, έτσι και στην Turbo Basic δεν γίνεται να εμφανιστούν χαρακτήρες στην 24η και την 25η γραμμή, γιατί η οθόνη "κυλάει" προς τα επάνω. Οταν όμως, πριν από καιρό, έπεσε στα χέρια μου ένα επαγγελματικό πρόγραμμα ΠΡΟΠΟ -γραμμένο σε Turbo Basic- με χαρά(!) είδα ότι εμφανίζονταν μηνύματα και στις δύο τελευταίες γραμμές της οθόνης. Αμέσως μετά επικοινώνησα με τον προγραμματιστή, ο οποίος μου είπε ότι για να επιτύχει το παραπάνω χρησιμοποιήθηκε η assembly, χωρίς να μου εξηγήσει τίποτα παραπάνω. Μπορείς να μου γράψεις μία ρουτίνα σε assembly που να τρέχει μέσα από την Turbo Basic -χρησιμοποιώντας την εντολή $INLINE- που να δέχεται παραμέτρους:

1) σε ποια σειρά θα εμφανιστεί το μήνυμα και

2) ποιο θα είναι το μήνυμα αυτό

και να τοποθετεί στην οθόνη το μήνυμα που θέλω κάθε

φορά με καθορισμένο χρώμα; Δηλαδή, να έχει μορφή ανάλογη με αυτή:

SUB WriteText(Row, Column, Color, Text$)

γ) Μπορείς να μου εξηγήσεις αναλυτικά τις εντολές: $INLINE, SCREEN, REM, CALL INTERRUPT και τις διάφορες παραμέτρους τους; Μερικά παραδείγματα θα ήταν πολύ χρήσιμα.

δ) Μπορείς -και αν ναι, πώς- να διαβάσεις το BIOS του Η/Υ μέσα από την Turbo Basic; Καλό θα ήταν να αναφέρεις όσο πιο πολλά παραδείγματα μπορείς.

Ευχαριστώ
εκ των προτέρων,
Βασίλης Μητσόπουλος

✔ α) Οι εντολές BSAVE και BLOAD χρησιμοποιούνται σε πολλές λίστες που έχουν δημοσιευθεί από την παρούσα στήλη για την αποθήκευση και ανάκτηση της οθόνης από αρχεία, μπορούν όμως να αντικατασταθούν από άλλες εντολές που επιτελούν αντίστοιχες λειτουργίες. Στο αρχείο SCRSAVE.BAS που περιέχεται στο CD-ROM του περιοδικού δίνεται ένα παράδειγμα χρήσης των εντολών PUT και GET (στη μορφή τους που αφορά σε είσοδο/έξοδο από και προς αρχεία) για την αποθήκευση της οθόνης σε αρχείο και τη μετέπειτα ανάκτησή της. Το πρόγραμμα έχει γραφεί για την κατάσταση 12 της οθόνης, αλλά εύκολα μπορεί να μετατραπεί για άλλες καταστάσεις. Το μοναδικό σημείο που χρειάζεται προσοχή αφορά στις περιοχές της οθόνης που προσκομίζονται στη συμβατική μνήμη από τη μνήμη οθόνης ή διαβάζονται από το αρχείο, οι οποίες πρέπει να χωράνε στον πίνακα Buffer. Για τον υπολογισμό του ποσού μνήμης που απαιτείται για την αποθήκευση μιας περιοχής οθόνης, μπορείς να ανατρέξεις στη βοήθεια άμεσης πρόσβασης της BASIC.

β) Η Basic δίνει τη δυνατότητα να τυπώσουμε στις δύο τελευταίες γραμμές χωρίς να κυλήσει προς τα επάνω η οθόνη και χωρίς να χρειαστεί να καταφύγουμε σε "εξεζητημένες" λύσεις, όπως η διασύνδεση με συμβολική γλώσσα. Αρκεί να τερματίσουμε την εντολή PRINT που τυπώνει σε κάποια από τις δύο τελευταίες γραμμές με τη λατινική άνω τελεία (ελληνικό ερωτηματικό). Οταν ο χαρακτήρας αυτός είναι τελευταίος σε μία εντολή PRINT, η BASIC τυπώνει τα δεδομένα χωρίς στη συνέχεια να τυπώσει το χαρακτήρα αλλαγής γραμμής, ο οποίος και προκαλεί την κύλιση της οθόνης προς τα επάνω. Στο αρχείο LASTLINE.BAS που βρίσκεται στο CD του περιοδικού βρίσκονται υποδείγματα εντολών που τυπώνουν στις δύο τελευταίες γραμμές της οθόνης χωρίς να κυλά η οθόνη προς τα επάνω.

γ) Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος της στήλης δεν μας επιτρέπει να επεκταθούμε σε αναλυτική παρουσίαση των εντολών αυτών, οπότε θα τις παρουσιάσουμε επιγραμματικά. Η μετα-εντολή $INLINE επιτρέπει τον ορισμό bytes που θα εισαχθούν στο σημείο όπου παρατίθεται η μετα-εντολή. Τα bytes αυτά πρέπει να αντιστοιχούν σε εντολές γλώσσας μηχανής, ειδάλλως ο υπολογιστής θα "κολλήσει" ή θα καταρρεύσει όταν φτάσει στο συγκεκριμένο σημείο.

Η εντολή SCREEN καθορίζει την κατάσταση οθόνης που επιθυμούμε να χρησιμοποιήσουμε. Ο όρος "κατάσταση οθόνης" συμπεριλαμβάνει την οριζόντια, κατακόρυφη και χρωματική ανάλυση της οθόνης. Οι καταστάσεις οθόνης που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε έναν υπολογιστή εξαρτώνται από τον προσαρμογέα ("κάρτα") οθόνης που διαθέτει. Για παράδειγμα, σε έναν υπολογιστή με προσαρμογέα Hercules μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις καταστάσεις οθόνης 0 και 3, ενώ σε έναν υπολογιστή με προσαρμογέα οθόνης VGA επιτρέπεται η χρησιμοποίηση των καταστάσεων 0, 1, 2, 7, 8, 9, 10, 11, 12 και 13. Η εντολή SCREEN μας επιτρέπει επίσης να καθορίσουμε πώς θα εμφανίζονται τα χρώματα σε οθόνες τύπου "composite" (δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένα στους οικιακούς υπολογιστές) μέσω της δεύτερης παραμέτρου. Τέλος, ανάλογα με το είδος του προσαρμογέα οθόνης και το ποσό μνήμης με το οποίο είναι εφοδιασμένος, είναι δυνατό να μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε "σελίδες οθόνης". Η εντολή SCREEN, μέσω της τρίτης και τέταρτης παραμέτρου της, μας επιτρέπει να καθορίσουμε την "ενεργό σελίδα", δηλαδή τη σελίδα στην οποία επιδρούν οι εντολές ζωγραφίσματος (PSET, DRAW, CIRCLE, PUT κ.λπ.), και την "ορατή σελίδα", τη σελίδα δηλαδή που παρουσιάζεται στην οθόνη.

Η εντολή REM μας επιτρέπει να εισάγουμε σχόλια στον κώδικά μας, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα σε όσους διαβάσουν το αρχείο να το κατανοήσουν καλύτερα.

Τέλος, η εντολή CALL INTERRUPT μας δίνει τη δυνατότητα να καλέσουμε μία διακοπή μέσω λογισμικού. Η διακοπή συνήθως αντιστοιχεί σε μία υπηρεσία του DOS ή του BIOS.

Η εντολή CALL INTERRUPT δέχεται τρεις παραμέτρους, η πρώτη από τις οποίες καθορίζει τη διακοπή που επιθυμούμε να κληθεί και η δεύτερη περιέχει τις τιμές που θέλουμε να έχουν οι καταχωρητές κατά την είσοδο στη διαδικασία εξυπηρέτησης της διακοπής. Οι τιμές που επιστρέφει η διαδικασία εξυπηρέτησης της διακοπής στους καταχωρητές αντιγράφονται στα πεδία της τρίτης παραμέτρου. Για παράδειγμα, οι εντολές

```
DIM InRegs AS RegType
DIM OutRegs as RegType
InRegs.AX = &0F00H
CALL INTERRUPT (&H10, InRegs,
    OutRegs)
PRINT "Η τρέχουσα κατάσταση της
    οθόνης έχει κωδικό" OutRegs.AX
    MOD 256
```

καλούν τη διακοπή &H10 με τον καταχωρητή AH να έχει την τιμή &HF (πρόκειται για το υψηλής τάξης byte του καταχωρητή AX). Οταν ο καταχωρητής AH έχει αυτήν την τιμή, η διακοπή &H10 επιστρέφει στον καταχωρητή AL τον κωδικό της τρέχουσας κατάστασης της οθόνης, τον οποίο και τυπώνει το πρόγραμμα, προσπελάζοντας την τιμή του καταχωρητή AX μέσω της τρίτης παραμέτρου της εντολής CALL INTERRUPT.

δ) Το CMOS έχει 64 θέσεις μνήμης, τις οποίες μπορούμε να διαβάσουμε χρησιμοποιώντας τις θύρες εισόδου/εξόδου 070h και 071h. Για να διαβάσουμε μία θέση του CMOS γράφουμε στη θύρα εξόδου 070h τον αύξοντα αριθμό της και στη συνέχεια διαβάζουμε από τη θύρα 071h την τιμή της. Μεταξύ της ανάγνωσης και της εγγραφής πρέπει να μεσολαβήσει κάποιος χρόνος (συνήθως τρεις ή τέσσερις εντολές NOP επαρκούν), ώστε να προλάβουν τα κυκλώματα ελέγχου του CMOS να ετοιμάσουν τα δεδομένα.

Στη συνέχεια παρατίθεται η ερμηνεία των διάφορων θέσεων του CMOS. Σημειώνουμε ότι αρκετές νέες εκδόσεις του BIOS χρησιμοποιούν και άλλες θέσεις μνήμης του CMOS, οι οποίες όμως έχουν διαφορετική σημασία για τους διαφορετικούς κατασκευαστές (AMI, PHOENIX κ.λπ.). Αυτές οι

θέσεις μνήμης δεν παρουσιάζονται στη συνέχεια.

Στο CD του περιοδικού μπορεί να βρεθεί το πρόγραμμα CMOS.BAS, το οποίο αναφέρει τους τύπους των μονάδων δισκέτας που είναι εγκαταστημένοι στο σύστημα, καθώς και το ποσό της εκτεταμένης (extended) μνήμης. Κατά παρόμοιο τρόπο μπορούν να διαβαστούν και οι υπόλοιπες θέσεις μνήμης του CMOS.

0: Τρέχον δευτερόλεπτο για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

1: Δευτερόλεπτο χρόνου ειδοποίησης.

2: Τρέχον λεπτό για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

3: Λεπτό χρόνου ειδοποίησης.

4: Τρέχουσα ώρα για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

5: Ωρα χρόνου ειδοποίησης.

6: Τρέχουσα ημέρα της εβδομάδας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

7: Τρέχουσα ημέρα του μήνα εβδομάδας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

8: Τρέχων μήνας για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

9: Τρέχον έτος για το ρολόι πραγματικού χρόνου.

0a-0d: Καταχωρητές κατάστασης του ρολογιού πραγματικού χρόνου.

0eH: Κατάσταση διαγνωστικών εκκίνησης.

Το byte αυτό αναλύεται σε έξι πεδία του ενός bit (τα bits 0 και 1 δεν χρησιμοποιούνται) ως ακολούθως: Το bit 2 δείχνει αν η ημερομηνία είναι έγκυρη. Το bit 3 δείχνει ότι υπήρχε πρόβλημα στο σκληρό δίσκο (δεν ήταν δυνατό να εκκινηθεί απ' αυτόν το μηχάνημα), ενώ το bit 4 ότι το μέγεθος μνήμης που ανιχνεύθηκε είναι διαφορετικό από αυτό που είχε δηλωθεί. Το bit 5 αποτελεί ένδειξη ότι τα περιφερειακά που έχουν δηλωθεί (μονάδες δισκέτας και σκληρών δίσκων, κάρτα οθόνης κ.λπ.) είναι διαφορετικά από αυτά που ανιχνεύθηκαν και το bit 6 μας πληροφορεί ότι υπάρχει σφάλμα στο άθροισμα ελέγχου. Το bit 7, τέλος, παίρνει την τιμή 1 για να μας δείξει ότι η μπαταρία του ρολογιού πραγματικού χρόνου έχει τελειώσει.

0fH: Κατάσταση σβησίματος. Το byte αυτό περιέχει πληροφορία για το αν η επανεκκίνηση χρησιμοποιήθηκε ως μέσο εξόδου από την προστατευμένη κατάσταση του επεξεργαστή.

10H: Τύπος μονάδων δισκετών. Τα τέσσερα υψηλότερης τάξης bits δείχνουν τον τύπο της πρώτης μονάδας (A:), ενώ τα τέσσερα επόμενα της δεύτερης (B:). Κάθε τετράδα έχει τιμή 0, αν η αντίστοιχη μονάδα δεν είναι εγκαταστημένη, ή μία από τις τιμές 1, 2, 3 και 4 για να προσδιορίσει μονάδα 360KB, 1.2MB, 720KB και 1.44MB, αντίστοιχα.

11H: Δεσμευμένο.

12H: Τύπος σκληρών δίσκων. Οπως και το byte 10H είναι χωρισμένο σε δύο τετράδες και τα bits υψηλότερης τάξης αντιστοιχούν στον πρώτο σκληρό δίσκο (C:), ενώ τα χαμηλότερης τάξης στον δεύτερο (D:). Η τιμή 0 σε μία τετράδα σημαίνει ότι η αντίστοιχη μονάδα δεν είναι εγκαταστημένη, οι τιμές 1 έως 0eh δηλώνουν τον τύπο του δίσκου (όπως τον αντιλαμβάνεται το BIOS), ενώ η τιμή 0fh σημαίνει ότι ο τύπος θα βρεθεί στη θέση 19h του CMOS για τον πρώτο δίσκο ή στη θέση 1ah για το δεύτερο δίσκο.

13H: Δεσμευμένο.

14H: Το byte αυτό είναι χωρισμένο σε τέσσερα πεδία, που δίνουν τις εξής πληροφορίες: Το bit 0 έχει την τιμή 1, αν στο σύστημα υπάρχει εγκαταστημένη τουλάχιστον μία μονάδα δίσκου, ενώ το bit 1 δείχνει την ύπαρξη συνεπεξεργαστή (1 = υπάρχει). Τα bits 4 και 5 μας πληροφορούν για την κάρτα οθόνης (00 = δεν υπάρχει ή EGA/VGA, 01 και 10 για CGA 40 ή 80 στηλών, αντίστοιχα και 11 = MDA ή Hercules). Τέλος, τα bit 6 και 7 δίνουν τον αριθμό μονάδων δίσκων στο σύστημα (00 = 1 μονάδα, 01 = 2 μονάδες κ.ο.κ.).

15H-16H: Συμβατική μνήμη (μέχρι 640 KB) σε KB.

17H-18H: Εκτεταμένη μνήμη (άνω του 1MB) σε KB.

19H: Ο τύπος του πρώτου σκληρού δίσκου, αν η υψηλότερης τάξης τετράδα του byte 12h έχει τιμή 0fh.

1aH: Ο τύπος του δεύτερου σκληρού δίσκου, αν η χαμηλότερης τάξης τετράδα του byte 12h έχει τιμή 0fh.

1bH-2dH: Δεσμευμένα.

2eH-2fH: Αθροισμα ελέγχου για τις διευθύνσεις 10H έως 20H.

30H-31H: Οπως και τα 17H-18H.

32H: Τρέχων αιώνας σε BCD (π.χ. 19H για τον 20ό αιώνα).

33H: Διάφορες πληροφορίες.

34H-3fH: Δεσμευμένα, συνήθως δεν αποθηκεύεται καμία πληροφορία.

TO PASCAL OR NOT TO PASCAL?

Αγαπητό PC Master,
Είμαι 13 χρόνων και έχω έναν υπολογιστή 486 με 16 MBytes RAM. Θέλω να μάθω την Turbo Pascal 5.5. Επίσης θέλω να φτιάξω ένα πρόγραμμα, γι' αυτό σου θέτω τις εξής ερωτήσεις:

1. Πώς μπορώ να φτιάξω ένα ανθρωπάκι που να κινείται (αριστερά-δεξιά να ανεβοκατεβαίνει σκάλες, να σκύβει και να πηδάει). Ακόμα, θέλω να μου πεις πώς μπορώ να δημιουργήσω ένα τοπίο στην εικόνα που να κινείται και αυτό.

2. Επίσης, θέλω να μου πεις αν γίνεται αντιγραφή στην Turbo Pascal 5.5 και αν ναι, πώς;

3. Ακόμα θέλω να μου πεις αν αξίζει να μάθω την Pascal ή να μάθω κάποια άλλη και ποια; Επίσης θέλω να μου πεις τι προγράμματα χρειάζονται για να ενισχύσω την Turbo Pascal 5.5 ή αυτή που θα μου προτείνεις εσύ.
Με σεβασμό,
Θοδωρής Χονδρογεωργάκης

✔ 1. Το πρόγραμμα SPRITE3.PAS που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού περιέχει ένα παράδειγμα του πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν χαρακτήρα που μπορεί να κινείται αριστερά και δεξιά, καθώς και να ανεβαίνει και να κατεβαίνει σκάλες. Η λειτουργία του άλματος μπορεί να υλοποιηθεί όπως και στο πρόγραμμα SPRITE3.BAS που δημοσιεύθηκε στο τεύχος 80, ενώ για το σκύψιμο, αρκεί να ορίσουμε μία φιγούρα μικρότερου ύψους την οποία θα τυπώνουμε όταν θέλουμε να εμφανίσουμε σκυμμένη φιγούρα. Το κινούμενο τοπίο μπορεί να θεωρηθεί ως ένα σύνολο από φιγούρες που μετακινούνται όπως και οι κανονικές φιγούρες.

2. Αν η αντιγραφή που αναφέρεις αφορά σε αντιγραφή αρχείων, είναι δυνατό να επιτευχθεί μέσα από την Turbo Pascal, με τον τρόπο που φαίνεται στο αρχείο COPYF.PAS το οποίο περιλαμβάνεται στο CD-ROM του περιοδικού.

3. Η Turbo Pascal είναι μία αρκετά ισχυρή γλώσσα και προσφέρει ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον ανάπτυξης. Ισως θα πρέπει να προσανατολιστείς σε μία πιο πρόσφατη έκδοση ή στο πακέτο Delphi, που είναι το αντίστοιχο περιβάλλον ανάπτυξης για Windows. ■

Και αυτόν το μήνα θα βρείτε στο CD-ROM του αγαπημένου σας PC MASTER αρκετά demos από τα καλύτερα παιχνίδια που ήδη κυκλοφορούν ή αναμένεται να κυκλοφορήσουν στο προσεχές μέλλον. Ανάμεσά τους ξεχωρίζουν τα The Great Battles of Alexander, Ace Ventura, Air Warrior 2, καθώς και ένα sneak preview του King's Quest 8, όπου η ίδια η Roberta Williams μιλά για το παιχνίδι.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό όσον αφορά στο καινούριο PC Master δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_.pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Άλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.



3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε OK. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:

Authoring: ***Χ. Σαράντης***
Art Director: ***Γ. Κανακάρης***
Authoring Update: ***Θ. Αργιαδίτης***
Τεχνική Επεξεργασία: ***Λ. Ανδρεάδου***
Επιλογή Demos: ***Α. Γιαγιάς***
Συλλογή Shareware: ***Χ. Σταυρογιάννης***

το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης.

Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάνετε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε, θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAME DEMOS

A-10 CUBA: Ενα συναρπαστικό simulation.

ACE VENTURA: Εξαιρετικό adventure βασισμένο στον γνωστό ήρωα.

F-22 LIGHTNING II: Ακόμα ένα πολυαναμενόμενο sequel.

FALLEN HAVEN: Ενα παιχνίδι φτιαγμένο για να γίνει "hit".



ACE VENTURA



FRONT PAGE SPORTS: GOLF: Ισως το καλύτερο golf simulation.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II: Διαβάσατε το review, ώρα να οθόνες των υπολογιστών σας...

MECHWARRIOR II: MERCENARIES: Η δράση στο απόγειό της.

SEGA RALLY: Ενα κλασικό πλέον racing game.

SHAREWARE GAMES

3D TIC-TAC-TOE: Το γνωστό παιχνίδι σε τρισδιάστατη μορφή.

8-TILE PUZZLE: Λύστε το παζλ.

AIR WARRIOR II: Η συνέχεια του γνωστού flying simulation της Kesmai.

BATTLES OF ALEXANDER: Ζήστε από κοντά τις επικές μάχες του Μεγάλου Αλεξάνδρου.

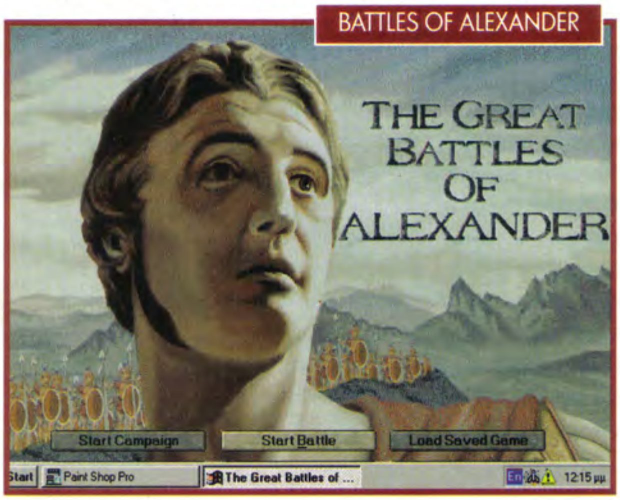
DESTRUCTION DERBY II: Το sequel του πασίγνωστου racing game.

F1 MANAGER: Αν δεν έχετε τις ικανότητες να τρέξετε σε έναν αγώνα Formula 1, υπάρχει πάντα και η θέση του manager...

πάρετε και μια γεύση από το ίδιο το παιχνίδι...

JACK NICKLAUSS GOLF DESIGNER: Σχεδιάστε τις δικές σας πίστες golf.

BATTLES OF ALEXANDER





F1 MANAGER

KING'S QUEST 8 SNEAK PREVIEW: Τα νεότερα από την όγδοη συνέχεια της θρυλικής πλέον σειράς.

MAGIC THE GATHERING: Από τον κόσμο των επιτραπέζιων games στις

AIR STRIKER: Σημαδέψτε τα αεροπλάνα.

ANT ATTACK: Ενα συμπαθητικό platform.

BOX WORLD: Μπορεί να φαίνεται εύκολο παιχνιδάκι, θα σας παιδέψει όμως αρκετά.

CASTLE OF THE WINDS: Role Playing Game για τα Windows.

DESTROYER FOR WINDOWS: Η γνωστή σε όλους σας ναυμαχία.


FRONT PAGE SPORTS: GOLF

HANGMAN 2: Μία όμορφη κρεμάλα.
JEWELS: Ενα πρωτότυπο Tetris clone.
KILL CAR: Απλό αλλά εθιστικό car game.
MAHJONGG: Αν δεν ξέρετε τι είναι, τότε μάλλον βλέπετε για πρώτη φορά υπολογιστή!
PENDULOUS: Εξασκήστε τη σκέψη σας.
ROULETTE: Το καζίνο στο PC σας!
SHIFT ZONE: Puzzle game για τα Windows.
SINKSUB: Προστατευθείτε από τα επικίνδυνα υποβρύχια.
SQUEEZE PLAY: Platform game.

UTILITIES

ACDSEE: Δείτε αρχεία εικόνας στα Windows 3.x και Windows 95.
BATCH 95: Τρέξτε MS-DOS batch files στα Windows 95.
CAMCORDER 97: Δημιουργήστε ταινίες βασισμένες στο screen capturing.
COOL EDIT: Δυνατό audio package.
TIME AND CHAOS: Ενα από τα καλύτερα PIMs.
DISKPLAY: Audio CD Player.
ION: InstantON Scheduler Applet.
MIRC: IRC Client για Windows 3.x και Windows 95.
MM57: Midi Master 5.7.
NET TERM 4.02: Ο γνωστός Telnet client σε δύο εκδόσεις, για Windows 3.x και Windows 95.


HEROES OF MIGHT AND MAGIC II

THUNDERBYTE 7.07: Η τελευταία έκδοση του γνωστού Antivirus utility για DOS, Windows 3.x και Windows 95.
OMNIVIEW PHOTOBUBBLE: Διαβάστε το θέμα αυτού του τεύχους για το Surround Video, αν θέλετε να μάθετε περισσότερα στοιχεία.
KALI CLIENT: Το software που θα σας εισαγάγει στο μαγικό κόσμο του GameNet.


F-22 LIGHTNING II

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η μεγάλη ωφέλιμη χωρητικότητα που παρέχει το CD σε σχέση με αυτήν μίας δισκέτας (ακόμα και High Density) μας δίνει τη δυνατότητα να συμπεριλαμβάνουμε αρκετά από τα προγράμματά σας κάθε μήνα, αν και ο συνολικός αριθμός τους παραμένει πολύ μεγαλύτερος.

ΑΡΙΘΜΟΛΟΓΙΑ

Ενα ενδιαφέρον πρόγραμμα αριθμολογίας.
(Μιχάλης Πατερομιχελάκης)

ART OF PAINT

Ζωγραφική στο PC σας.
(Γιώργος Δούκας)

COCKTAIL DEMO

Demo μίας πολύ καλής εφαρμογής για cocktails.
(Χρήστος Πεταλάς)

LOTTO

Αυξήστε τις πιθανότητές σας στο Lotto.
(Δημήτριος Σπανός)

ΙΠΠΟΔΡΟΜΙΕΣ

Γίνετε manager ιπποδρομιών.
(Ανδρέας-Νικόλαος Παναγιωτίδης)

PATCHES

- ✔ ALIEN TRILOGY
- ✔ DAGGERFALL
- ✔ HEROES OF MIGHT AND MAGIC II (DOS)
- ✔ HEROES OF MIGHT AND MAGIC II (WINDOWS)
- ✔ MASTER OF ORION II
- ✔ PHANTASMAGORIA II

SOLUTIONS

- ✔ BAD DAY ON THE MIDWAY
- ✔ KINGDOM: THE FAR REACHES
- ✔ OBSIDIAN
- ✔ REALMS OF THE HAUNTING
- ✔ SPACE ACE
- ✔ TIME PARADOX

■

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Σελίδες 106	2.500
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 282	4.300
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS Σελίδες 334	4.300
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS Σελίδες 350	4.300
Α5.	COMPUTERS: ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Σελίδες 226	2.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 350	3.100
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 248	4.800
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 160	3.300
Β4.	WINDOWS NT P. G. Σελίδες 442	2.800
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 198	3.100
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 Σελίδες 448	5.200
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 Σελίδες 736	8.800

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6 INSIDER Σελίδες 568	7.400
Γ3.	MS DOS 6.22 P. G. Σελίδες 244	2.800
Γ4.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 192	3.100
Γ5.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 314	4.300

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. Σελίδες 400	3.100
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 Σελίδες 462	5.200
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 Σελίδες 576	6.200
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 300	4.300
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 318	3.400
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 Σελίδες 216	3.100

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 226	4.600
Ε2.	CORELDRAW! 6 Σελίδες 624	7.400
Ε3.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 344	3.600
Ε4.	AUTOCAD 12 Σελίδες 464	6.100
Ε5.	AutoCAD 13 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 264	3.200
Ε6.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 226	5.200
Ε7.	PHOTOSHOP 3 Σελίδες 244	5.200
Ε8.	3D STUDIO 3 & 4 Σελίδες 750	9.300
Ε9.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 334	3.600
Ε10.	AUTOCAD 13 Σελίδες 448	5.800

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. Σελίδες 248	3.100
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 Σελίδες 256	3.900
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 580	7.400
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 378	4.300
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ Σελίδες 184	3.100
Ζ6.	EXCEL 5.0 P. G. Σελίδες 310	2.800
Ζ7.	LOTUS 1-2-3 REL. 4 Σελίδες 254	5.100

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	CLIPPER 5.2 Σελίδες 232	3.100
Η2.	SQL Σελίδες 226	4.600
Η3.	ACCESS 2.0 Σελίδες 220	4.800
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 386	5.800
Η5.	DBASE FOR WINDOWS Σελίδες 332	4.800

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ - ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ Σελίδες 216	4.600
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH Σελίδες 288	5.100
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 Σελίδες 300	5.100

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE Σελίδες 320	5.600
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY Σελίδες 520	9.300
Ι3.	ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET Σελίδες 112	2.700
Ι4.	NETSCAPE NAVIGATOR Σελίδες 112	2.700
Ι5.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET Σελίδες 640	9.300
Ι6.	INTERNET P. G. Σελίδες 384	3.100
Ι7.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 340	4.300
Ι8.	Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET Σελίδες 160	3.200
Ι9.	Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 400	6.100
Ι10.	ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET Σελίδες 224	3.100

BUSINESS

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 104	2.400
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 108	2.400
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 96	2.400
Π4.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 234	3.600
Π5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 222	3.200

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.400
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.400
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ Σελίδες 200	3.600
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ Σελίδες 384	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL Σελίδες 232	3.000
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 102	2.400
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.400
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 102	2.400
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 120	2.500
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 280	3.600

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ Σελίδες 168	3.600
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 338	3.200
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.400
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.400
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 108	2.400
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 100	2.400
Τ7.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 224	3.500
Τ8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.400
Τ9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.400

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

I11. **WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ** 2.700
Σελίδες 136

I12. **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML** 2.700
Σελίδες 152

I13. **GRAPHICAL CLIENTS** 2.700
Σελίδες 136

I14. **ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET** 3.100
Σελίδες 120

I15. **WWW BROWSERS** 2.700
Σελίδες 156

I16. **ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC** 2.700
Σελίδες 122

I17. **ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW** 2.700
Σελίδες 106

I18. **UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET** 3.300
Σελίδες 152

I19. **ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP** 2.700
Σελίδες 112

I20. **ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA** 2.700
Σελίδες 120

I21. **MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω** 2.700
Σελίδες 144

I22. **INTERNET EXPLORER** 2.700
Σελίδες 112

MULTIMEDIA

K1. **MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ** 6.200
Σελίδες 396

K2. **ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** 5.100
Σελίδες 248

K3. **ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA** 3.000
Σελίδες 176

K4. **Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA** 4.900
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. **NOVELL NETWARE 2.2** 4.600
Σελίδες 324

Λ2. **ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** 5.100
Σελίδες 364

Λ3. **ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ** 3.000
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** 5.600
Σελίδες 304

M2. **PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** 8.300
Σελίδες 846

M3. **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3** 5.800
Σελίδες 412

M4. **COBOL ANSI 85** 5.800
Σελίδες 512

M5. **ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** 4.600
Σελίδες 214

M6. **PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ** 5.600
Σελίδες 360

M7. **Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ** 5.800
Σελίδες 350

M8. **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4** 7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

UNIX

N1. **UNIX** 7.400
Σελίδες 808

N2. **ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** 2.500
Σελίδες 120

HOME COMPUTING

Ξ1. **ADVENTURE II** 4.500
Σελίδες 264

Ξ2. **ADVENTURE III** 5.100
Σελίδες 316

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. **MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95** 4.600
Σελίδες 312

O2. **SURFING ΣΤΟ INTERNET** 4.100
Σελίδες 364

O3. **ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** 3.600
Σελίδες 278

O4. **VIRUSCAN** 2.600
Σελίδες 80
με δισκέτα 1.44 MB

O5. **NORTON UTILITIES** 2.800
Σελίδες 412

O6. **ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ** 6.500
Σελίδες 530

O7. **ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX** 2.600
Σελίδες 182

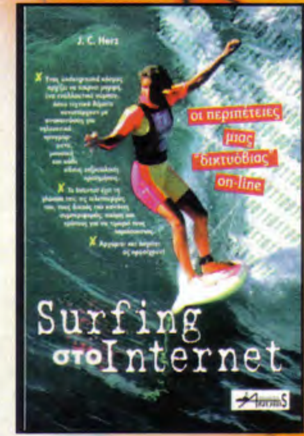
O8. **ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS** 3.800
Σελίδες 204

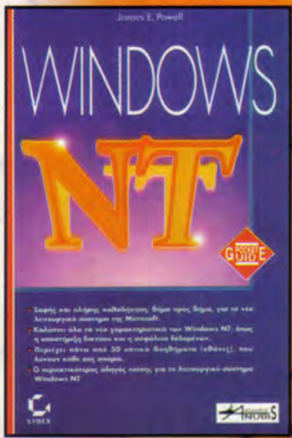
O9. **ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ** 3.100
Σελίδες 232

O10. **ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY** 2.900
Σελίδες 188

O11. **ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ** 3.600
Σελίδες 260

O12. **ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH** 5.100
Σελίδες 432





T10. **ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** 2.200
Σελίδες 112

T11. **ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** 2.400
Σελίδες 102

T12. **PROJECT ΝΩΕ** 3.800
Σελίδες 256

T13. **ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ** 2.400
Σελίδες 96

T14. **ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.400
Σελίδες 88

T15. **ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ** 3.500
Σελίδες 216

T16. **MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ** 2.500
Σελίδες 150

T17. **ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ** 2.400
Σελίδες 100

T18. **ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ** 2.500
Σελίδες 96

T19. **ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ** 2.400
Σελίδες 112

T20. **MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** 4.800
Σελίδες 288

T21. **ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ** 2.400
Σελίδες 98

T22. **ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ** 2.500
Σελίδες 136

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. **Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** 3.600
Σελίδες 424

Y2. **ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM** 3.900
Σελίδες 402

ΔΙΑΦΟΡΑ

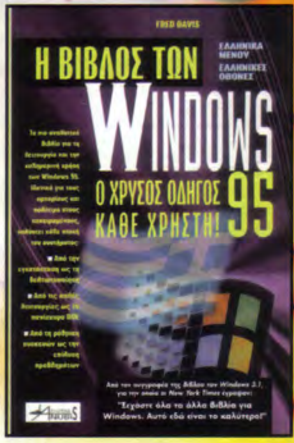
Φ1. **ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ** 4.300
Σελίδες 212

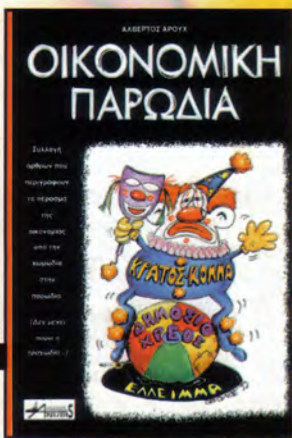
Φ2. **ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** 9.900
Σελίδες 928

Φ3. **ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** 3.800
Σελίδες 358

Φ4. **Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ** 3.500
Σελίδες 190

Φ5. **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ** 4.800
Σελίδες 360





ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

ΕΝΑ ΚΟΥΤΙ ΑΛΛΙΩΤΙΚΟ ΑΠΟ ΤΑ ΑΛΛΑ!



...ΣΑΣ ΣΥΝΔΕΕΙ ΜΕ ΤΟ INTERNET ΣΕ 10'!!!

Αυτόματα, πανεύκολα, από τον προσωπικό σας χώρο, χάρη στο πρωτοποριακό software του POWER CD-ROM που το συνοδεύει και το οποίο υποστηρίζει Windows 3.11 & Windows 95!



39.000 δρχ.

ΠΑΡΕΧΕΙ

> 3μηνη συνδρομή στο Internet, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών. > Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net. > Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients"). > Ενα mouse pad έκπληξη. > Ολα τα δημοφιλή προγράμματα για τις υπηρεσίες του Internet.

SOFTWARE

S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S3.	**ASTROCHART** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	12.000
S4.	**VISUAL DOMINUS (win) v.2.0** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S5.	**VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0** Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	**VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0** Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S7.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	5.000
S8.	**ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD**	8.000
S9.	**SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S10.	**STOCK MANAGEMENT LIGHT** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	39.000
S11.	**STOCK MANAGEMENT SUPER** Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	89.000
S12.	**GAIA** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5"	9.000
S13.	**GAIA DELUXE** Διατίθεται σε δισκέτες 3.5"	12.000
S14.	**Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ** Διατίθεται σε CD	9.000
CYBER3.	**CYBER BOX 3**	39.000
MULTI.	**MULTIMEDIA BOX**	19.800
PBOX	**POWER BOX**	39.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ Τ.Κ.:............ ΤΗΛ.:............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT 3.5"	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ .... ΗΜ. ΛΗΞΗΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ............

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES